

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2003-023661
 (43)Date of publication of application : 24.01.2003

(51)Int.CI. H04Q 7/38
 A63F 13/10
 A63F 13/12

(21)Application number : 2001-205225 (71)Applicant : KONAMI COMPUTER
 ENTERTAINMENT OSAKA:KK
 (22)Date of filing : 05.07.2001 (72)Inventor : YAMAOKA SHIGETOSHI
 NANBA KAZUHIRO

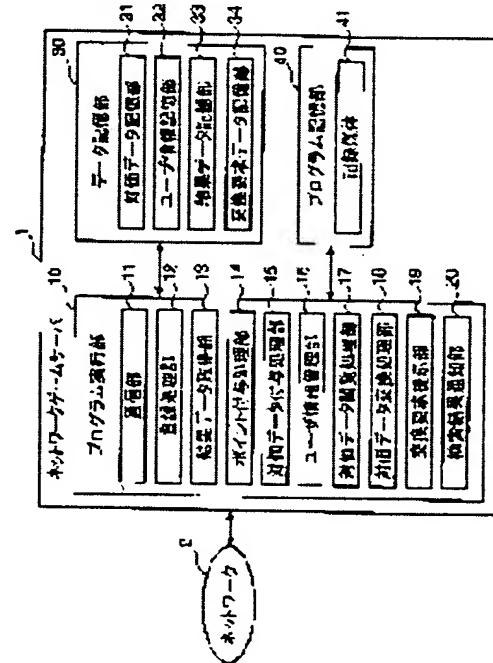
(54) SERVER DEVICE FOR NETWORK GAME, NETWORK GAME PROGRESS CONTROL METHOD AND NETWORK GATE PROGRESS CONTROL PROGRAM

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a network game server device that is provided with a supplementary method to acquire price data so as to make a user easily acquire the price data and smoothly operate a game.

SOLUTION: The network game server 1 for progressing a game to make a user acquire price data having a prescribed value while conducting data

transmission/reception to/from a terminal used by the user via a network 2, stores price data acquired by each user by each user, receives an exchange request including information to identify the price data desired to acquire from other user and the price data to be provided to the other user as an exchange condition from the terminal, and exchange the price data of the user with the price data of the other user stored in the price data storage means on the basis of the coincident exchange request when the exchange request of the other user is in matching with the exchange request of the user.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination] 05.07.2001

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision]

of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's
decision of rejection]

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2003 Japan Patent Office

(19)日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開2003-23661

(P2003-23661A)

(43)公開日 平成15年1月24日 (2003.1.24)

(51)Int.Cl.⁷

H 04 Q 7/38

A 6 3 F 13/10

13/12

識別記号

F I

マーク (参考)

A 6 3 F 13/10

2 C 0 0 1

13/12

C 5 K 0 6 7

H 04 B 7/26

1 0 9 M

審査請求 有 請求項の数 7 O L (全 28 頁)

(21)出願番号 特願2001-205225(P2001-205225)

(22)出願日 平成13年7月5日 (2001.7.5)

(71)出願人 598138501

株式会社コナミコンピュータエンタテインメント大阪

大阪市北区梅田2丁目5番25号

(72)発明者 山岡 成年

大阪市北区梅田2丁目5番25号 株式会社
コナミコンピュータエンタテインメント大阪内

(74)代理人 100067828

弁理士 小谷 悅司 (外2名)

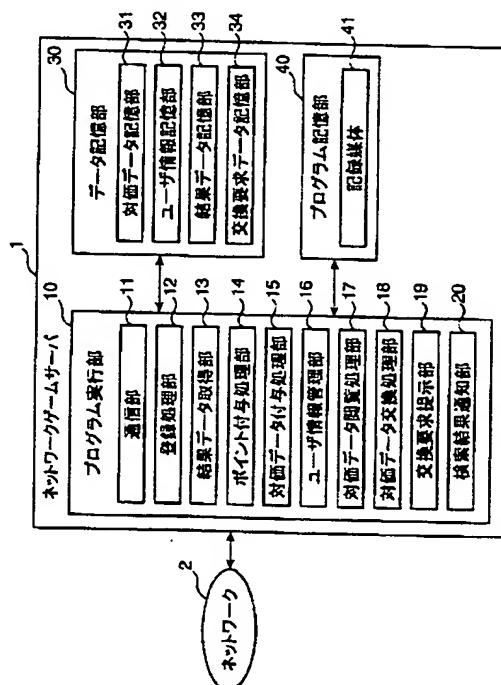
最終頁に続く

(54)【発明の名称】 ネットワークゲーム用サーバ装置、ネットワークゲーム進行制御方法及びネットワークゲーム進行制御プログラム

(57)【要約】

【課題】 対価データを獲得するための補完方法を備えることでユーザに対し対価データの獲得を容易に行わせるとともに、ゲームを円滑に運営する。

【解決手段】 ネットワーク2を介してユーザが使用する端末装置との間でデータの送受信を行いながら所定の価値を有する対価データをユーザに獲得させるためのゲームを進行させるネットワークゲームサーバ1は、各ユーザが獲得した対価データをユーザごとに記憶し、他のユーザから獲得を希望する対価データ及び他のユーザに提供する対価データを特定するための情報を交換条件として含む交換要求を前記端末装置から受信し、前記交換要求に他のユーザからの交換要求が合致した場合、合致した交換要求に基づき前記対価データ記憶手段に記憶している前記ユーザ及び前記他のユーザの対価データの交換を行う。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 ネットワークを介してユーザが使用する端末装置との間でデータの送受信を行い所定の価値を有する対価データをユーザに獲得させるゲームを進行させるネットワークゲーム用サーバ装置であって、各ユーザが獲得した対価データをユーザごとに記憶する対価データ記憶手段と、他のユーザから獲得を希望する対価データ及び他のユーザに提供する対価データを特定するための情報を交換条件として含む交換要求を前記端末装置から受信する交換要求受信手段と、前記交換要求に他のユーザからの交換要求が合致した場合、合致した交換要求に基づき前記対価データ記憶手段に記憶している前記ユーザ及び前記他のユーザの対価データの交換を行う対価データ交換手段とを備えることを特徴とするネットワークゲーム用サーバ装置。

【請求項2】 前記交換要求を前記端末装置を使用するユーザに対して前記交換要求を閲覧可能に提示する交換要求提示手段をさらに備えることを特徴とする請求項1記載のネットワークゲーム用サーバ装置。

【請求項3】 前記交換要求に対する検索要求を前記端末装置から受信する検索要求受信手段と、所定期間前記検索要求に合致する交換要求を検索した後に検索結果を前記端末装置に通知する検索結果通知手段とをさらに備えることを特徴とする請求項1又は2記載のネットワークゲーム用サーバ装置。

【請求項4】 前記交換要求は、前記他のユーザに提供可能な複数の対価データを特定するための情報を交換条件として含むことを特徴とする請求項1～3のいずれかに記載のネットワークゲーム用サーバ装置。

【請求項5】 将来発生し得る現実の事象に対するユーザの予想した予想内容に対応する予想データを前記端末装置から受け付け、受け付けた予想データを当該ユーザに関連付けて登録する予想データ登録手段と、前記予想データに対して現実に発生した事象を結果データとして取得する結果データ取得手段と、前記結果データと前記予想データとが予め定めた条件を満たすとき、当該予想データに関連付けて登録されたユーザに所定のポイントを付与するポイント付与手段と、前記ポイントに応じて所定の価値を有する対価データをユーザに付与する対価データ付与手段とをさらに備えることを特徴とする請求項1～4のいずれかに記載のネットワークゲーム用サーバ装置。

【請求項6】 ネットワークを介してユーザが使用する複数の端末装置との間でデータの送受信を行い所定の価値を有する対価データをユーザに獲得させるゲームを実行させるネットワークゲーム用サーバ装置を用いてネットワークゲームの進行を制御するネットワークゲーム進行制御方法であって、前記ネットワークゲーム用サーバ装置が、各ユーザが獲得した対価データをユーザごとに記憶する対価データ記憶手段と、前記ネットワークゲーム用サーバ装置が、他のユーザから獲得を希望する対価データ及び他のユーザに提供する対価データを特定するための情報を交換条件として含む交換要求を前記端末装置から受信する交換要求受信手段と、前記ネットワークゲーム用サーバ装置が、前記交換要求に他のユーザからの交換要求が合致した場合、合致した交換要求に基づき前記対価データ記憶手段に記憶している前記ユーザ及び前記他のユーザの対価データの交換を行う対価データ交換手段とを含むことを特徴とするネットワークゲーム進行制御方法。

【請求項7】 ネットワークを介してユーザが使用する複数の端末装置との間でデータの送受信を行い所定の価値を有する対価データをユーザに獲得させるゲームを実行させるネットワークゲーム用サーバ装置を用いてネットワークゲームの進行を制御するためのネットワークゲーム進行制御プログラムであって、他のユーザから獲得を希望する対価データ及び他のユーザに提供する対価データを特定するための情報を交換条件として含む交換要求を前記端末装置から受信する交換要求受信手段と、前記交換要求に他のユーザからの交換要求が合致した場合、合致した交換要求に基づき各ユーザが獲得した対価データを記憶している対価データ記憶手段に記憶している前記ユーザ及び前記他のユーザの対価データの交換を行う対価データ交換手段として前記ネットワークゲーム用サーバ装置を機能させるためのネットワークゲーム進行制御プログラム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】 本発明は、ネットワークを介して端末装置とネットワークゲーム用サーバ装置との間でデータの送受信を行うことで実行されるネットワークゲームに関するものである。

【0002】

【従来の技術】 従来、インターネット等のネットワークを利用したネットワークゲームとして、例えばユーザが携帯電話機等の端末装置を用いてくじ引きゲームを行い、当たりが出た場合にアイドル歌手等の画像データ(対価データ)をユーザに付与するサービスを提供するものが知られている。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】 しかしながら、上記くじ引きゲームは、ユーザに対し単に画像データを与えるだけであり、この画像データのユーザ間での交換等までをゲームに含んでいない。そのため、画像データの獲得を容易にするような補完方法(救済策)等がないためゲームに対する興味を持続させることが困難である。また、

ユーザが使用する端末装置間で勝手に画像データの送受信が行われた場合には、ユーザ間でトラブルが発生するおそれがある。

【0004】本発明は、対価データを獲得するための補完方法を備えることでユーザが対価データの獲得を容易にすることができるとともに、ゲームを円滑に運営することができるネットワークゲーム用サーバ装置、ネットワークゲーム進行制御方法及びネットワークゲーム進行制御プログラムを提供することを目的とする。

【0005】

【課題を解決するための手段】請求項1記載の本発明は、ネットワークを介してユーザが使用する端末装置との間でデータの送受信を行い所定の価値を有する対価データをユーザに獲得させるゲームを進行させるネットワークゲーム用サーバ装置であって、各ユーザが獲得した対価データをユーザごとに記憶する対価データ記憶手段と、他のユーザから獲得を希望する対価データ及び他のユーザに提供する対価データを特定するための情報を交換条件として含む交換要求を前記端末装置から受信する交換要求受信手段と、前記交換要求に他のユーザからの交換要求が合致した場合、合致した交換要求に基づき前記対価データ記憶手段に記憶している前記ユーザ及び前記他のユーザの対価データの交換を行う対価データ交換手段とを備えることを特徴とするネットワークゲーム用サーバ装置である。

【0006】請求項1記載の本発明に従えば、ネットワークを介してユーザが使用する複数の端末装置との間でデータの送受信を行い所定の価値を有する対価データをユーザに獲得させるゲームを進行させるネットワークゲーム用サーバ装置は、各ユーザが獲得した対価データをユーザごとに記憶する対価データ記憶手段と、他のユーザから獲得を希望する対価データ及び他のユーザに提供する対価データを特定するための情報を交換条件として含む交換要求を端末装置から受信する交換要求受信手段と、端末装置から受信した交換要求に他のユーザからの交換要求が合致した場合、合致した交換要求に基づき対価データ記憶手段に記憶しているユーザ及び他のユーザの対価データの交換を行う対価データ交換手段とを備える。

【0007】すなわち、各ユーザが獲得した対価データがユーザごとに記憶され、他のユーザから獲得を希望する対価データ及び他のユーザに提供する対価データを特定するための情報を交換条件として含む交換要求が端末装置から受信され、端末装置から受信した交換要求に他のユーザからの交換要求が合致した場合、合致した交換要求に基づき対価データ記憶手段に記憶しているユーザ及び他のユーザの対価データの交換が行われる。

【0008】このようにして、ユーザは、他のユーザから獲得を希望する対価データ及び他のユーザに提供する対価データを交換要求としてネットワークゲーム用サー

バ装置に送信しておき、この交換要求に合致する他のユーザからの交換要求があれば、いつでも交換要求が合致したユーザ同士で交換を行うことができるため、対価データを獲得するための補完方法として他のユーザとの交換という選択肢を増やすことが可能となる。また、ユーザ間の対価データの交換もネットワークゲーム用サーバ装置側で行われるため、対価データの交換に伴うユーザ間のトラブル等が防止できる。

【0009】請求項2記載の本発明は、前記端末装置を使用するユーザに対して前記交換要求を閲覧可能に提示する交換要求提示手段をさらに備えることを特徴とする。

【0010】請求項2記載の本発明に従えば、ネットワークゲーム用サーバ装置は、端末装置を使用するユーザに対して交換要求を閲覧可能に提示する交換要求提示手段をさらに備える。

【0011】すなわち、端末装置を使用するユーザに対してユーザが獲得している対価データと他のユーザが獲得している対価データとの交換要求が閲覧可能に提示されるため、ユーザは、各ユーザからの交換要求をネットワークゲーム用サーバ装置にアクセスすることによって確認することができる。このため、ユーザは、各ユーザの交換要求をまめにチェックしておくことで対価データの獲得に役立てることができる。

【0012】請求項3記載の本発明は、前記交換要求に対する検索要求を前記端末装置から受信する検索要求受信手段と、所定期間前記検索要求に合致する交換要求を検索して後に検索結果を前記端末装置に通知する検索結果通知手段とをさらに備えることを特徴とする。

【0013】請求項3記載の本発明に従えば、ネットワークゲーム用サーバ装置は、受信した交換要求に対する検索要求を端末装置から受信する検索要求受信手段と、所定期間受信した検索要求に合致する交換要求を検索した後に検索結果を端末装置に通知する検索結果通知手段とをさらに備える。

【0014】すなわち、受信した交換要求に対する検索要求が端末装置から受信され、所定期間受信した検索要求に合致する交換要求を検索した後に検索結果が端末装置に通知されるため、ユーザからの検索要求に合致する交換要求が取得できたか否かの検索結果を自動的にユーザに伝えることができるとともに、ユーザからの検索要求に合致する交換要求を取得できる確率の向上が期待できる。

【0015】請求項4記載の本発明は、前記交換要求は、前記他のユーザに提供可能な複数の対価データを特定するための情報を交換条件として含むことを特徴とする。

【0016】請求項4記載の本発明に従えば、交換要求は、他のユーザに提供可能な複数の対価データを特定するための情報を交換条件として含む。

【0017】すなわち、交換要求において、他のユーザに提供可能な複数の対価データを特定するための情報が交換条件として含まれるため、ユーザは自分が獲得を希望する対価データとの交換条件として提供できる複数の対価データを交換要求に含めることができる。

【0018】請求項5記載の本発明は、将来発生し得る現実の事象に対するユーザの予想内容に対応する予想データを前記端末装置から受け付け、受け付けた予想データを当該ユーザに関連付けて登録する予想データ登録手段と、前記予想データに対して現実に発生した事象を結果データとして取得する結果データ取得手段と、前記結果データと前記予想データとが予め定められた条件を満たすとき、当該予想データに関連付けて登録されたユーザに所定のポイントを付与するポイント付与手段と、前記ポイントに応じて所定の価値を有する対価データをユーザに付与する対価データ付与手段とをさらに備えることを特徴とする。

【0019】請求項5記載の本発明に従えば、将来発生し得る現実の事象に対するユーザの予想内容に対応する予想データを端末装置から受け付け、受け付けた予想データを当該ユーザに関連付けて登録する予想データ登録手段と、登録されている予想データに対して現実に発生した事象を結果データとして取得する結果データ取得手段と、取得された結果データと登録されている予想データとが予め定められた条件を満たすとき、当該予想データに関連付けて登録されたユーザに所定のポイントを付与するポイント付与手段と、付与されたポイントに応じて所定の価値を有する対価データをユーザに付与する対価データ付与手段とをさらに備える。

【0020】すなわち、将来発生し得る現実の事象に対するユーザの予想内容に対応する予想データを端末装置から受け付け、受け付けた予想データが当該ユーザに関連付けて登録され、予想データに対して現実に発生した事象が結果データとして取得される。そして、結果データと予想データとが予め定められた条件を満たすとき、当該予想データに関連付けて登録されたユーザに所定のポイントが付与され、ポイントに応じて所定の価値を有する対価データがユーザに付与される。

【0021】このようにして、端末装置を使用するユーザに対して将来発生し得る現実の事象に対する予想をゲームとして行わせているので、ユーザはゲーム空間等の仮想空間における人工的に作成された事象ではなく、人が必ずしも支配することのできない現実世界における複雑かつ予想困難な事象に対してユーザが予想を行うことができる。

【0022】また、ユーザの予想が現実に発生した結果と一致する場合に、直接対価データを付与するのではなく、ポイントという増加又は減少可能な中間物を介在させて対価データを付与しているので、対価データの獲得に困難性を付加することができる。したがって、最終的

に付与される対価データに対するユーザの価値観を高めることができるので、対価データの獲得に対するユーザの期待感を向上することができる。

【0023】さらに、ユーザは継続してゲームを行うことによって、ユーザの予想と現実に発生した結果とが一致するごとにポイントを増加させることができるので、ポイントを継続的に増加させて所望する対価データを獲得できる。

【0024】請求項6記載の本発明は、ネットワークを介してユーザが使用する複数の端末装置との間でデータの送受信を行い所定の価値を有する対価データをユーザに獲得させるゲームを実行させるネットワークゲーム用サーバ装置を用いてネットワークゲームの進行を制御するネットワークゲーム進行制御方法であって、前記ネットワークゲーム用サーバ装置が、各ユーザが獲得した対価データをユーザごとに記憶する対価データ記憶ステップと、前記ネットワークゲーム用サーバ装置が、他のユーザから獲得を希望する対価データ及び他のユーザに提供する対価データを特定するための情報を交換条件として含む交換要求を前記端末装置から受信する交換要求受信ステップと、前記ネットワークゲーム用サーバ装置が、前記交換要求に他のユーザからの交換要求が合致した場合、合致した交換要求に基づき前記対価データ記憶手段に記憶している前記ユーザ及び前記他のユーザの対価データの交換を行う対価データ交換ステップとを含むことを特徴とするネットワークゲーム進行制御方法である。

【0025】請求項6記載の本発明に従えば、ネットワークを介してユーザが使用する複数の端末装置との間でデータの送受信を行い所定の価値を有する対価データをユーザに獲得させるゲームを実行させるネットワークゲーム用サーバ装置を用いてネットワークゲームの進行を制御するネットワークゲーム進行制御方法は、ネットワークゲーム用サーバ装置が、各ユーザが獲得した対価データをユーザごとに記憶する対価データ記憶ステップと、ネットワークゲーム用サーバ装置が、他のユーザから獲得を希望する対価データ及び他のユーザに提供する対価データを特定するための情報を交換条件として含む交換要求を端末装置から受信する交換要求受信ステップと、ネットワークゲーム用サーバ装置が、受信した交換要求に他のユーザからの交換要求が合致した場合、合致した交換要求に基づき対価データ記憶手段に記憶している前記ユーザ及び前記他のユーザの対価データの交換を行う対価データ交換ステップとを含む。

【0026】すなわち、ネットワークゲーム用サーバ装置によって、各ユーザが獲得した対価データがユーザごとに記憶され、他のユーザから獲得を希望する対価データ及び他のユーザに提供する対価データを特定するための情報を交換条件として含む交換要求が端末装置から受信され、受信された交換要求に他のユーザからの交換要

求が合致した場合、合致した交換要求に基づき対価データ記憶手段に記憶している前記ユーザ及び前記他のユーザの対価データの交換が行われる。

【0027】このようにして、ユーザは、他のユーザから獲得を希望する対価データ及び他のユーザに提供する対価データを交換要求としてネットワークゲーム用サーバ装置に送信しておき、この交換要求に合致する他のユーザからの交換要求があれば、いつでも交換要求が合致したユーザ同士で交換を行うことができるため、対価データを獲得するための補完方法として他のユーザとの交換という選択肢を増やすことが可能となる。また、ユーザ間の対価データの交換もネットワークゲーム用サーバ装置側で行われるため、対価データの交換に伴うユーザ間のトラブル等が防止できる。

【0028】請求項7記載の本発明は、ネットワークを介してユーザが使用する複数の端末装置との間でデータの送受信を行い所定の価値を有する対価データをユーザに獲得させるゲームを実行させるネットワークゲーム用サーバ装置を用いてネットワークゲームの進行を制御するためのネットワークゲーム進行制御プログラムであって、他のユーザから獲得を希望する対価データ及び他のユーザに提供する対価データを特定するための情報を交換条件として含む交換要求を前記端末装置から受信する交換要求受信手段と、前記交換要求に他のユーザからの交換要求が合致した場合、合致した交換要求に基づき各ユーザが獲得した対価データを記憶している対価データ記憶手段に記憶している前記ユーザ及び前記他のユーザの対価データの交換を行う対価データ交換手段として前記ネットワークゲーム用サーバ装置を機能させるためのネットワークゲーム進行制御プログラムである。

【0029】請求項7記載の本発明に従えば、ネットワークを介してユーザが使用する複数の端末装置との間でデータの送受信を行い所定の価値を有する対価データをユーザに獲得させるゲームを実行させるネットワークゲーム用サーバ装置を用いてネットワークゲームの進行を制御するためのネットワークゲーム進行制御プログラムは、他のユーザから獲得を希望する対価データ及び他のユーザに提供する対価データを特定するための情報を交換条件として含む交換要求を端末装置から受信する交換要求受信手段と、受信した交換要求に他のユーザからの交換要求が合致した場合、合致した交換要求に基づき各ユーザが獲得した対価データを記憶している対価データ記憶手段に記憶しているユーザ及び他のユーザの対価データの交換を行う対価データ交換手段としてネットワークゲーム用サーバ装置を機能させる。

【0030】すなわち、ネットワークゲーム用サーバ装置によって、各ユーザが獲得した対価データがユーザごとに記憶され、他のユーザから獲得を希望する対価データ及び他のユーザに提供する対価データを特定するための情報を交換条件として含む交換要求が端末装置から受

信され、受信された交換要求に他のユーザからの交換要求が合致した場合、合致した交換要求に基づき対価データ記憶手段に記憶している前記ユーザ及び前記他のユーザの対価データの交換が行われる。

【0031】このようにして、ユーザは、他のユーザから獲得を希望する対価データ及び他のユーザに提供する対価データを交換要求としてネットワークゲーム用サーバ装置に送信しておき、この交換要求に合致する他のユーザからの交換要求があれば、いつでも交換要求が合致したユーザ同士で交換を行うことができるため、対価データを獲得するための補完方法として他のユーザとの交換という選択肢を増やすことが可能となる。また、ユーザ間の対価データの交換もネットワークゲーム用サーバ装置側で行われるため、対価データの交換に伴うユーザ間のトラブル等が防止できる。

【0032】

【発明の実施の形態】以下、本発明に係るネットワークゲーム用サーバ装置の一例であるネットワークゲームサーバ1を用いたネットワークゲームシステムについて適宜図面を参照しながら説明する。

【0033】なお、以下の説明では、将来発生する現実の事象に対する予想として、プロ野球の試合結果を端末装置である携帯電話機等を使用するユーザに予想させることを想定して説明するが、本発明は、この例に特に限定されず、将来発生する現実の事象に対する予想として結果がネットワークゲームサーバ1(ネットワークゲーム用サーバ装置)によって取得できるものであれば、他の事象を予想させるようにしてよい。例えば、スポーツ、格闘技、レース、新曲のヒットチャート予想等に適用することができ、特に勝敗や順位が結果として判明するものが好適であるが、気象データ、海洋データ、政治データ及び経済データ等の予想等にも適用可能である。

【0034】図1は、本発明に係るネットワークゲームサーバ1を用いたネットワークゲームシステムの一実施形態の全体概要図である。図1に示すネットワークゲームサーバ1は、ゲームの進行を制御するもので、ネットワーク2としてのインターネット上に設置されている。本実施形態では、ユーザが使用する端末装置として携帯電話機3が使用されており、ネットワーク2への接続のためのプロバイダとして機能する所定の移動体通信会社4内に設置されたサーバを介してネットワーク2に接続して携帯電話機3とネットワークゲームサーバ1との通信を可能にしている。

【0035】なお、端末装置は、上記実施形態に限定されず、携帯電話機3に接続されたPDA5等を用いてもよく、また、同種の通信方式を取る端末装置であれば機種及びそれらが登録された移動体通信会社を問わず使用可能である。

【0036】次に、ネットワークゲームサーバ1について詳細に説明する。ネットワークゲームサーバ1は、W

WWサーバ装置等から構成されており、ネットワーク2を介してユーザーに使用される携帯電話機3との間で種々のデータの送受信を行い、ゲームの進行を管理するものである。

【0037】図2は、ネットワークゲームサーバ1の構成を示す機能ブロック図である。図2に示すように、ネットワークゲームサーバ1は、機能的には、プログラム実行部10、データ記憶部30及びプログラム記憶部40を含む。プログラム実行部10は、機能的には、通信部11、登録処理部12、結果データ取得部13、ポイント付与処理部14、対価データ付与処理部15、ユーザ情報管理部16、対価データ閲覧処理部17、対価データ交換処理部18、交換要求提示部19及び検索結果通知部20を含む。データ記憶部30は、対価データ記憶部31、ユーザ情報記憶部32、結果データ記憶部33及び交換要求データ記憶部34を含む。プログラム記憶部40は、コンピュータ読み取り可能な記録媒体41を含む。

【0038】プログラム実行部10は、ネットワークゲームサーバ1のCPU(Central Processing Unit)等から構成され、当該CPUがプログラム記憶部40に含まれる記録媒体41に記憶されている種々のプログラムを読み出して実行することによって、通信部11、登録処理部12、結果データ取得部13、ポイント加算処理部14、対価データ付与処理部15、ユーザ情報管理部16、対価データ閲覧処理部17、対価データ交換処理部18及び交換要求提示部19及び検索結果通知部20として機能する。

【0039】通信部11は、CPU等が通信プログラム等を実行することによって実現される。通信部11は、携帯電話機3との間で種々のデータの送受信を行う際に必要な処理を行うものである。この通信部11は、携帯電話機3からユーザーが予想したプロ野球チームの試合結果を予想データとして受け付ける機能と、携帯電話機3から対価データ(カード画像)の付与を要求する対価データ付与要求を受け付ける機能と、携帯電話機3から後述するユーザ情報管理部16によって管理されている対価データからこの対価データに対応して定められたポイントへの交換を要求するポイント交換要求を受け付ける機能と、携帯電話機3からユーザーに付与された対価データの閲覧要求を受け付ける機能とを有する。

【0040】また、この通信部11は、後述するユーザ情報管理部16によって携帯電話機3を使用するユーザーが所定値以上のポイントを獲得していると判断された場合(所定条件を満たす場合)、このポイントと対価データとの交換が可能であることを携帯電話機3に通知する機能を有する。

【0041】さらに、この通信部11は、携帯電話機3からの対価データの閲覧要求に対応する対価データを閲覧可能に提供する機能を有する。

【0042】さらに、この通信部11は、携帯電話機3からの他のユーザーから獲得を希望する対価データ及び他のユーザーに提供する対価データを特定するための情報を交換条件として含む交換要求を受信する機能(交換要求受信手段)を有する。さらに、この通信部11は、携帯電話機3から、各ユーザーから受け付けた交換要求に対する検索要求を受信する機能(検索要求受信手段)を有する。

【0043】登録処理部12は、CPU等が登録処理プログラム等を実行することによって実現される。携帯電話機3を使用するユーザーに関する情報を後述するユーザ情報記憶部22に登録(変更・更新登録を含む)するものである。この登録処理部12は、携帯電話機3から通信部11によって受け付けたプロ野球球団の勝敗予想データを携帯電話機3を使用するユーザーに関連付けて登録する機能(予想データ登録手段)を有する。ユーザ情報としては、詳しくは後述するが、ニックネーム、応援球団、ライバル球団、メールアドレス及びパスワードを含む。

【0044】結果データ取得部13は、CPU等が結果データ取得プログラム等を実行することによって実現される。結果データ取得部13は、ネットワーク2を介してユーザーの予想内容に対応する予想データに対して現実に発生した結果を結果データとして取得する機能(結果データ取得手段)を有する。

【0045】ポイント付与処理部14は、CPU等がポイント付与プログラム等を実行することによって実現される。ポイント付与処理部14は、結果データ取得部13によって取得した結果データとユーザーによる予想データとを照合し、双方のデータが所定の条件を満たしたとき、予想データを予想したユーザーに所定のポイントを付与する機能(ポイント付与手段)を有するとともに、携帯電話機3からのポイント交換要求に応じて後述するユーザ情報記憶部22に記憶されている対価データを消去するとともに、この対価データに対応して定められたポイントをユーザ情報記憶部22に記憶させる機能を有する。

【0046】対価データ付与処理部15は、CPU等が対価データ付与プログラム等を実行することによって実現される。対価データ付与処理部15は、ポイントに応じて所定の価値を有する対価データをユーザーに付与する機能(対価データ付与手段)を有する。この対価データ付与処理部15は、通信部11によって携帯電話機3から受け付けた対価データ付与要求(カード画像の付与要求)に応じた対価データをユーザ情報管理部16によって管理されているユーザ情報に関連付けてユーザ情報記憶部22に記憶させる機能を有する。また、この対価データ付与処理部15は、付与された対価データに対応して定められたポイントを後述するユーザ情報記憶部22に記憶されている獲得ポイントから減算処理を行い、ユーザ情報記憶部22に記憶させる機能とを有する。

【0047】また、この対価データ付与処理部15は、ユーザ情報管理部16によって管理されているポイントが所定条件を満たしており、かつ所定のポイントと対価データとの交換に同意する旨の通知を携帯電話機3から受信した場合、対価データ記憶部21に記憶されている対価データの中から無作為に選出した対価データをユーザに関連付けてユーザ情報記憶部22に記憶させる機能を有する。

【0048】ユーザ情報管理部16は、CPU等がユーザ情報管理プログラム等を実行することによって実現される。ユーザ情報管理部16は、後述するユーザ情報記憶部22内のユーザが獲得したポイント及び対価データを携帯電話機3を使用するユーザに関連付けて管理するものである。また、このユーザ情報管理部16は、携帯電話機3からアクセスを受けた場合、携帯電話機3を使用するユーザが既に登録されているか否かを判断する機能を有する。

【0049】対価データ閲覧処理部17は、CPU等が対価データ閲覧処理プログラム等を実行することによって実現される。対価データ閲覧処理部17は、携帯電話機3から対価データ付与処理部15によって付与された対価データの閲覧要求を受けた場合、この対価データが携帯電話機3側で複製不能となるように所定のデータ処理を行うものである。

【0050】対価データ交換処理部18は、CPU等が対価データ交換処理プログラム等を実行することによって実現される。対価データ交換処理部18は、通信部11によって受信した交換要求に他のユーザからの交換要求が合致した場合、合致した交換要求に基づき後述するユーザ情報記憶部32に記憶しているユーザ及び他のユーザの対価データの交換を行うものである。また、この対価データ交換処理部18は、対価データ記憶部32に記憶しているユーザ及び他のユーザの対価データの交換を行った後、対価データの交換に係るユーザが使用する携帯電話機3に対価データ交換完了を示すデータを送信する機能を有する。

【0051】交換要求提示部19は、CPU等が交換要求提示処理プログラム等を実行することによって実現される。携帯電話機3から受信した交換要求を後述する交換要求データ記憶部34から読み出して携帯電話記3を使用するユーザに対して閲覧可能に提示するものである。

【0052】検索結果通知部20は、CPU等が検索結果通知処理プログラム等を実行することによって実現される。この検索結果通知部20は、通信部11によってユーザからの交換要求に対する検索要求を携帯電話機3から受信した場合、この検索要求に合致する交換要求を後述する交換要求データ記憶部34内で検索し、検索の結果得られた検索結果データを携帯電話機3に通知するものである。

【0053】また、検索結果通知部20は、通信部11によってユーザからの交換要求に対する検索要求を携帯電話機3から受信した場合、所定期間当該検索要求に合致する交換要求を後述する交換要求データ記憶部34から検索した後に検索結果データを携帯電話機3に通知する機能(検索結果通知手段)を有する。

【0054】データ記憶部30は、ネットワークゲームサーバ1のハードディスク等の不揮発性メモリ等から構成され、通信部11、登録処理部12、結果データ取得部13、ポイント付与処理部14、対価データ付与処理部15、ユーザ情報管理部16、対価データ閲覧処理部17、対価データ交換処理部18、交換要求提示部19及び検索結果通知部20が種々の処理を行うために必要なデータを記憶する。

【0055】対価データ記憶部31は、携帯電話機3に対し閲覧提供するための対価データ(カード画像)を対応するポイントに関連付けて記憶するものである。対価データ記憶部31は、対価データをチーム毎・カードランク毎に記憶可能に構成されている。

【0056】ユーザ情報記憶部32は、登録処理部12によって登録された携帯電話機3を使用するユーザに関する情報を記憶するとともに、ゲーム進行過程において、当該ユーザが獲得したポイント及び対価データを関連付けて記憶するものである。また、ユーザ情報記憶部32は、検索要求通知部20によって携帯電話機3から受信した対価データの交換要求に対する検索要求を当該携帯電話機3を使用するユーザが獲得した対価データに関連付けて所定期間記憶するものである。

【0057】結果データ記憶部33は、結果データ取得部13によって取得された結果データを記憶するものである。結果データ記憶部33は、ユーザの応援球団及びライバル球団に該当するプロ野球の試合結果データを累積して記憶可能に構成されている。

【0058】交換要求データ記憶部34は、各ユーザにより使用される携帯電話機3から通信部11によって受信した対価データの交換要求をユーザごとに記憶するものである。

【0059】次に、ユーザに使用される携帯電話機3(端末装置)について説明する。

【0060】図3は、本実施形態において適用される携帯電話機のブロック図を示すもので、特に、本発明に必要な機能のみを抽出して説明する。携帯電話機3は各部を統括して制御するコンピュータからなる制御部300を備えると共に、この制御部300は、操作部材としてのキー群301、モニタ302に表示される画像データを記憶するVRAM302a、アンテナ303、入力データや処理データを一時的に保存するRAM304及び制御プログラム等を記憶したROM305と接続されて構成されている。

【0061】キー群301は、電話番号入力用のテンキ

一、モニタ302に表示されるカーソルの移動や意思決定用の機能キー及び回線オンオフ用キー等を有する。また機能キーの設定に応じてテンキーを用いて文字入力が可能に構成され、これによりメールデータの入力、メールアドレスの入力が可能に構成されている。

【0062】VRAM302aは、液晶表示装置等から構成されるモニタ302に表示する画面を一時的に記憶するもので、VRAM302aに書き込まれた内容を所定の周期で繰り返しモニタ302に読み出して表示することで、残像現象によって静止画として視認し得るよう 10 にするものである。

【0063】制御部300を構成する表示処理部306～送受信制御部308について説明する。表示処理部306は入力操作の確認的表示、各種の入力ガイド画面の表示や画像データ等をモニタに表示させるものである。また、メールの内容を表示させたりするものである。この表示処理部306は、少なくとも1画面分以上の画像データを記憶する容量を有し、例えばモニタ302に画像の一部しか表示されない様では、キー群301の特定キーの操作に応じて画像を上下等にスクロール処理させるようにして、画像全体を見られるように手当している。キー入力処理部307は、キー群301の操作に応じた情報を生成するものである。

【0064】送受信制御部308は、無線公衆回線からの着信、送信の回線制御及び音声データの送受信の他、インターネット等のネットワークを経由するなどして用いられる電子メールにおけるデータ送受信を処理するもので、送受信データはアンテナ306を介して授受される。携帯電話機3で送受される画像データは例えばGIF形式で圧縮された後、パケットで通信される。

【0065】つづいて、フローチャート等を使ってネットワークゲームサーバ1により行われる処理手順について説明する。

【0066】ここで、ネットワークゲームサーバ1により行われる処理手順の説明に先だって本実施形態におけるゲーム進行の概要について説明する。本実施形態におけるゲーム進行の概要は、ゲームへの参加を希望するユーザが、実際のプロ野球の試合結果に対する予想を立てて登録を行う。そして、実際のプロ野球の試合が行われた後に試合結果が出ると、予想登録を行ったユーザに対し、試合結果に応じてポイントを付与される。ユーザは、予想的中を繰り返していくことでポイントが累積して溜めていき、このポイントに応じてユーザがプロ野球選手等のカード画像データ(対価データ)を取得していくというものである。また、本ゲームにおいて、ユーザは、取得したプロ野球選手等のカード画像データとポイントとを交換することも可能である。また、ユーザは、いつでも取得したプロ野球選手のカード画像データを携帯電話機3のモニタ等で電子アルバムのよう閲覧することが可能である。さらに、ユーザは、ゲーム進行過程

において獲得したプロ野球選手のカード画像データを他のユーザと交換することが可能である。

【0067】まず、ユーザ登録処理からメニュー選択に対する処理までのネットワークゲームサーバ1が行う処理手順について説明する。

【0068】図4は、ユーザ登録処理からメニューの選択に対する処理までのネットワークゲームサーバ1が行う処理手順の一例を示すフローチャートである。図5は、携帯電話機3において表示されるユーザ登録処理に伴う画面変遷図の一例である。以下、図4及び図5を適宜参照しながら説明を行なう。なお、以下参照する図面5、図8、図10、図12、図14、図16、図17、図19及び図21において示されている各画面間を結ぶ矢印は、ネットワークゲームサーバ1が行う処理に応じて携帯電話機3において表示される画面が時系列で次の画面に移っていくことを示すものである。

【0069】ネットワークゲームサーバ1は、携帯電話機3からアクセスを受けると、図5に示すフロントページ画面100を表示するためのデータ携帯電話機3に送信し(ステップS1),これを表示させる。

【0070】図5に示すように、フロントページ画面100は、本ゲームのタイトル画像を表示するタイトル画像表示部101と、「①ご案内」、「②マイメニュー登録」の2つからメニューを選択するメニュー選択部102を含んで構成されている。

【0071】ゲーム参加を希望するユーザによって使用される携帯電話機3からフロントページ画面100の「②マイメニュー登録」が選択されたのを受けて、ネットワークゲームサーバ1は、図5に示すマイメニュー登録画面110を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し(ステップS2),これを表示させる。

【0072】図5に示すように、マイメニュー登録画面110は、マイメニュー登録に関するガイド表示部111と、「利用規約を読む」、「了承する」及び「戻る」の3つのメニューから1つのメニューを選択するメニュー選択部112を含んで構成されている。

【0073】マイメニュー登録画面110のメニュー選択部112の3つのメニューから「了承する」が選択されたことを携帯電話機3から受けて、ネットワークゲームサーバ1は、図5に示す利用者情報を入力するための利用者情報画面120を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し(ステップS3),これを表示させる。

【0074】図5に示すように、利用者情報画面120は、ユーザ情報をとして、「ニックネーム」122、「応援球団」123、「ライバル球団」124及び「メールアドレス」125の4つを入力するための入力部121と、上記入力部121の項目の入力の確認後にマイメニュー登録を指示を行うための「登録」ボタン126を含んで構成されている。

【0075】入力部121において、「ニックネーム」122は、本ゲーム空間内のユーザのニックネームである。本実施形態において、ネットワークゲームサーバ1が、ユーザ情報管理部16により、各ユーザ情報を管理しているため、他のユーザと同じニックネームは登録できない。従って、既に他のユーザが使用しているニックネームについては使用することができないこととなっている。

【0076】「応援球団」123とは、各ユーザが登録したプロ野球の応援球団のことであり、本実施形態において、この応援球団が勝利することで所定のポイントを付与される。なお、応援球団は、他のユーザと同じ応援球団となってもよい。「ライバル球団」124とは、各ユーザが登録したプロ野球のライバル球団であり、本実施形態において、このライバル球団が負けることで所定のポイントを付与される。なお、応援球団と同様に、他のユーザと同じライバル球団となってもよい。

【0077】このように、勝敗予想に対する現実の試合結果によって応援球団の勝敗予想が外れたとしても、ライバル球団の勝敗予想を当てることによってユーザはポイントの付与を受けることが可能となるので、弱い応援球団を応援するユーザに対してもポイントを取得する機会を充分に付与することができるとともに、ユーザの関心事とゲームの内容を連動させることができるので、ゲームの興趣性をより向上することができる。

【0078】「メールアドレス」125とは、ユーザの使用する携帯電話機3のメールアドレスである。例えばネットワークゲームサーバ1が携帯電話機3に種々のデータを送信する際に利用されるものである。

【0079】利用者情報画面120の入力部121に所定の入力事項が入力され、「登録」ボタン126が押されたのを携帯電話機3から受けて、ネットワークゲームサーバ1は、登録処理部12によって、入力事項が正しいか否かの判断を行う(ステップST4)。ここで、入力事項の確認とは、応援球団とライバル球団と同じである場合、ニックネームが既に登録済みの場合の確認等である。

【0080】ネットワークゲームサーバ1は、登録処理部12によって、入力事項が正しいと判断しなかった場合(ステップST4でNO)、ネットワークゲームサーバ1は、再入力を促す画面(図示せず)を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し、これを表示させ、ステップST3に戻る。また、ネットワークゲームサーバ1は、登録処理部12によって、入力事項が正しいと判断した場合(ステップST4でYES)、図5に示すユーザにパスワードを入力させるためのパスワード入力画面130を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し(ステップST5)、これを表示させる。

【0081】図5に示すように、パスワード入力画面130は、本ゲームを行う場合に使用されるユーザのパス

ワードを入力するための入力部131と、入力したパスワードを確定させる「決定」ボタン132とを含んで構成されている。

【0082】パスワード入力画面130にパスワードが入力されたデータを携帯電話機3から受信すると、ネットワークゲームサーバ1は、登録処理部12によって、携帯電話機3を使用するユーザのユーザ登録を行う(ステップST6)。ユーザ登録されると、ネットワークゲームサーバ1は、図5に示すユーザが各種メニューを選択するためのメニュー画面200を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し(ステップST7)、これを表示させる。

【0083】図5に示すように、メニュー画面200は、ユーザの応援チームのマーク画像等を表示するマーク画像表示部201と、例えば12のメニューからユーザの所望のメニューを選択するメニュー選択部202を含んで構成されている。

【0084】メニュー画面200のメニュー選択部202のメニューが選択されたのを携帯電話機3から受け、ネットワークゲームサーバ1は、この選択された各メニューに関する処理を行う(ステップST8)。

【0085】次に、予想データに対する結果データの取得からポイント増加をユーザに通知するまでのネットワークゲームサーバ1が行う処理手順について説明する。

【0086】図6は、ネットワークゲームサーバ1が行う予想データに対する結果データの取得に基づく処理手順の一例を示すフローチャートである。

【0087】ネットワークゲームサーバ1は、結果データ取得部13によって、各ユーザの応援球団及びライバル球団となる球団ごとの勝敗に関する勝敗結果データを取得する(ステップST11)。

【0088】ネットワークゲームサーバ1は、ポイント付与処理部14によって、ユーザ情報管理部16によって管理されている各ユーザ毎の応援球団及びライバル球団の勝敗予想データと取得した試合結果データとを照合し、勝敗予想データと試合結果データとが一致したものに対してポイント増加処理を行い、ユーザ情報記憶部22に記憶させる(ステップST12)。

【0089】ネットワークゲームサーバ1は、通信部11によって、取得した試合結果データを携帯電話機3に送信する(ステップST13)。ネットワークゲームサーバ1は、ポイント付与処理部14によってポイント増加処理が行われた場合、通信部11により、ポイント増加結果画面(図示せず)を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し(ステップST14)、これを表示させる。

【0090】つづいて、ネットワークゲームサーバ1が行う対価データの付与処理に基づく処理手順について説明する。

【0091】図7は、ネットワークゲームサーバ1が行う対価データの付与処理に基づく処理手順の一例を示す

フローチャートである。図8は、携帯電話機3において表示される対価データの付与処理に伴う画面変遷図の一例である。以下、図7及び図8を適宜参照しながら説明を行なう。

【0092】ユーザによって使用される携帯電話機3からのアクセスを受けると、ネットワークゲームサーバ1は、ユーザ情報管理部16によって、携帯電話機3を使用するユーザが既にユーザ登録されているか否かを判断する(ステップST21)。ネットワークゲームサーバ1は、ユーザ情報管理部16によって、ユーザ登録されていないと判断した場合(ステップST21でNO)、例えばユーザ登録を行う旨の通知画面(図示せず)を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し、一連の処理を終了する。

【0093】また、ネットワークゲームサーバ1は、ユーザ情報管理部16によって、ユーザ登録されていると判断した場合(ステップST21でYES)、図8に示すユーザが各種メニューを選択するためのメニュー画面200を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し(ステップST22)、これを表示させる。図8に示すように、メニュー画面200は、上述した図5に示すメニュー画面200と同様の画面となるため、ここでは説明を省略する。

【0094】携帯電話機3からメニュー画面200のメニュー選択部202のメニューから「①カードGET!」が選択されたことを受け、ネットワークゲームサーバ1は、図8に示すカードGET画面400を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し(ステップST23)、これを表示させる。

【0095】図8に示すように、カードGET画面400は、現在選択されているメニューを表示する選択メニュー表示部401と、ユーザの現在の獲得ポイントを表わすポイント表示部402と、「カードGET!」の内容を簡単に説明したガイド部403と、カードGETの実行を行うための「カードを引く」ボタン404とを含んで構成されている。

【0096】メニュー画面400の「カードを引く」で示される実行ボタン404が押されたことを携帯電話機3から受け、ネットワークゲームサーバ1は、通信部11によって、カードGETの実行指示を携帯電話機3から受信する(ステップST24)。ネットワークゲームサーバ1は、ユーザ情報管理部16によって、ユーザの現在獲得しているポイントをユーザ情報記憶部22から読み出し、所定ポイント以上あるか否かを判断する(ステップST25)。

【0097】ネットワークゲームサーバ1は、ユーザ情報管理部16により、ユーザの現在のポイントが所定ポイントに達していないと判断した場合(ステップST25でNO)、通信部11により、カード購入不可画面(図示せず)を表示するためのデータを携帯電話機3に送信

し(ステップST26)、これを表示させ、一連の処理を終了する。

【0098】また、ネットワークゲームサーバ1は、ユーザ情報管理部16によって、ユーザの現在のポイントが所定ポイント以上あると判断した場合(ステップST25でYES)、対価データ記憶部21に記憶されている対価データの中からランダムに1つの対価データを抽出し、抽出した対価データをユーザ情報記憶部22にユーザに関連付けて記憶し、付与した対価データに対応して定められたポイントをユーザ情報記憶部22から減算する(ステップST27)。

【0099】ネットワークゲームサーバ1は、対価データ閲覧処理部17によって、図8に示す抽出した対価データが携帯電話機3側で閲覧可能なように処理したカードGET実行後の獲得カード画像画面410(カード購入処理後画面)を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し(ステップST28)、これを表示させる。

【0100】なお、ネットワークゲームサーバ1が、獲得カード画像画面(カード購入処理後画面)410を表示するためのデータを携帯電話機3に送信する場合、対価データ閲覧処理部17によって、カード画像が携帯電話機3側で複製不能となるように所定のデータ処理を行った上で携帯電話機3に送信する。以下、カード画像を含む画面を表示するためのデータを携帯電話機3に送信する際には、ネットワークゲームサーバ1は、対価データ閲覧処理部17によって、カード画像が携帯電話機3側で複製不能となるように所定のデータ処理を行った上でカード画像を含む画面を表示するためのデータを携帯電話機3に送信する。従って、ユーザ側でのカード画像の複製等のユーザの不正行為を防止することができるとともに、ユーザは所望する画像データを閲覧することができる、ユーザのカード画像に対する所有意識を満足させながら、ゲームを円滑に運営することができる。

【0101】図8に示すように、獲得カード画像表示画面410は、現在選択されているメニューを表示する選択メニュー表示部411と、取得したカード画像を表示するカード画像表示部412と、取得したカード画像難度表示部413と、取得したカード画像の識別番号とカードGET後のユーザのポイント残高を表示するゲーム状況表示部414と、「コレクション」と「戻る」の2つのメニューから1つのメニューを選択するメニュー選択部415とを含んで構成されている。

【0102】カード画像取得難度表示部413は、例えば画像表示部412に表示されているカード画像の右上に表示されている星印2つ等によって示され、この画像データの取得難度を示すものである。例えば星印が1つの場合が、ノーマルカードであり、星印が2つの場合が、レアカードであり、星印が3つの場合が、ウルトラレアカードであることを示している。従って、星印の数

が多いほど、ユーザにとって獲得が困難であるカードであることを示している。各カードのランクも3ランクに限定されず、それ以上又はそれ以下であってもよい。

【0103】カード画像の獲得困難度(レア度)を表わすものは上記カード画像取得難度表示部413が示すマーク等に限定されるものではなく、例えば他のマークやカード画像表示部412の背景色を変える等によるものであってもよい。また、ユーザが携帯電話機3のモニタ等から確認できるものであれば、マークのカード画像上の位置も限定されない。

【0104】このように、数量の少ないすなわちレアなカード画像を獲得することに対する困難性が味わうことができるので、ゲームの興奮性をより向上することができるとともに、ユーザにゲームを継続して行う動機付けを与えることができるので、ゲームを継続して円滑に運営することができる。

【0105】ユーザがさらにカード画像獲得のためカードGETを行う場合には、図8に示す獲得カード画像表示画面410のメニュー選択部415の「戻る」ボタンが押されたことを携帯電話機3から受けて、ネットワークゲームサーバ1は、図8に示すカードGET画面400を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し(ステップST29でYES)、これを表示させ、ステップST23に戻り同じ手順を繰り返す。また、再度カードGETを行わない場合には、ネットワークゲームサーバ1は、一連の処理を終了する。

【0106】なお、図8に示す獲得カード画像表示画面410のメニュー選択部415の「コレクション」ボタンが選択されたことを携帯電話機3から受けて、ネットワークゲームサーバ1は、図8に示すカードアルバム画面420を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し、これを表示させる。

【0107】図8に示すように、カードアルバム画面420は、現在選択されているメニューを表示する選択メニュー表示部421と、ユーザの現在の獲得しているカード画像の一覧リストを表わす獲得カードリスト表示部422と、所定の区分(例えば、チーム別等)でグループ化されているカード画像のグループを指定するグループ指定部423と、前画面へ戻るための「戻る」ボタン424とを含んで構成されている。

【0108】獲得カードリスト表示部422は、現時点でのユーザの獲得しているカード画像の一覧を表示するものを表示するものである。AAAは、例えばプロ野球球団名を示すものである。また、収集率が13(分子)/40(分母)で示されている場合、分母の部分は、ネットワークゲームサーバ1側で予め管理しているチームAAAの選手のカード画像の総数を示している。分子の部分は、ユーザが現時点で獲得しているチームAAAの選手のカード画像の獲得総数を示している。

【0109】また、獲得カードリスト表示部422で、

0040×××～0049---の部分は、×××は選手名を示しており、---の部分はユーザが現時点でもまだこの識別番号のカード画像を獲得していないことを示すものである。このため、携帯電話機3に表示される画面に収集率表示を含めているため、ユーザは、例えば一覧することで収集できていないカード画像を把握することができる。また、各プロ野球球団ごとに収集率を表示することで、ユーザは、チームごとの収集状況を容易に把握することができる。

10 【0110】つづいて、ネットワークゲームサーバ1が行う対価データとポイントとの交換に基づく処理手順について説明する。

【0111】図9は、ネットワークゲームサーバ1が行う対価データとポイントとの交換に基づく処理手順の一例を示すフローチャートである。図10は、携帯電話機3において表示される対価データとポイントとの交換に伴う画面変遷図の一例である。以下、図9及び図10を適宜参照しながら説明を行なう。

【0112】ユーザによって使用される携帯電話機3からのアクセスを受けると、ネットワークゲームサーバ1は、ユーザ情報管理部16によって、携帯電話機3を使用するユーザが既にユーザ登録されているか否かを判断する(ステップST31)。ネットワークゲームサーバ1は、ユーザ情報管理部16によって、ユーザ登録されていないと判断した場合(ステップST31でNO)、例えばユーザ登録を行う旨の通知画面(図示せず)を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し、一連の処理を終了する。

【0113】また、ネットワークゲームサーバ1は、ユーザ情報管理部16によって、ユーザ登録されていると判断した場合(ステップST31でYES)、図10に示すメニュー画面200を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し(ステップST32)、これを表示させる。図10に示すように、メニュー画面200は、上述した図5及び図8に示すメニュー画面200と同様の画面となるため、ここでは説明を省略する。

【0114】携帯電話機3からメニュー画面200のメニュー選択部202から「②カードショップ」が選択されたことを受けて、ネットワークゲームサーバ1は、図10に示すカードショップ画面500を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し(ステップST33)、これを表示させる。

【0115】図10に示すように、カードショップ画面500は、現在選択されているメニューを表示する選択メニュー表示部501と、ユーザの現在の獲得ポイントを表わすポイント表示部502と、ユーザの入力を補助するガイド部503と、「カードを買う」、「カードを売る」及び「店を出る」の3つのメニューから1つのメニューを選択するメニュー選択部504とを含んで構成されている。

【0116】ネットワークゲームサーバ1は、メニュー選択部504の「カードを売る」を選択する選択指示を携帯電話機3から受信した場合(ステップS T 3 4でYES)、図10に示す買うカードのタイプ(ランク)を選択するためのカードタイプ選択画面510を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し(ステップS T 3 5)、これを表示させる。

【0117】また、ネットワークゲームサーバ1は、メニュー選択部504の「カードを買う」を選択する選択指示を受信した場合(ステップS T 3 4でNO)、後述する図11に示すAに進み、ステップS T 4 5に進む。なお、ネットワークゲームサーバ1は、メニュー選択部504の「店を出る」を選択する選択指示を受信した場合、ネットワークゲームサーバ1が行う一連の処理を終了する。

【0118】図10に示すように、カードタイプ選択画面510は、現在選択されているメニューを表示する選択メニュー表示部511と、ユーザの現在の獲得ポイントを表わすポイント表示部512と、ユーザの入力を補助するガイド部513と、「ノーマルカード」、「レアカード」及び「ウルトラレアカード」の3つのメニューから1つのメニューを選択するメニュー選択部514とを含んで構成されている。

【0119】ここで、メニュー選択部514で表示されている「ノーマルカード」、「レアカード」及び「ウルトラレアカード」は、獲得に必要なポイントに応じてランク分けされている。例えば、メニュー選択部514に表示されているように、「ノーマルカード」が5ポイント、「レアカード」が60ポイント、及び「ウルトラレアカード」が300ポイントというように順に獲得するために多くのポイントが必要となるものである。このため、ユーザは、カード画像の価値を容易にイメージできるとともに、さらにポイントを貯めて所望のカード画像を獲得しようという動機付けになる。

【0120】ネットワークゲームサーバ1は、メニュー選択部514の「レアカード」を選択する選択指示を携帯電話機3から受信すると(ステップS T 3 6)、通信部11によって、図10に示すユーザに対しカード購入の意思確認のためのカード購入意思確認画面520を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し、これを表示させる。

【0121】図10に示すように、カード購入意思確認画面520は、現在選択されているメニューを表示する選択メニュー表示部521と、ユーザの現在の獲得ポイントを表わすポイント表示部522と、「カードショップ」においてユーザの入力を補助するガイド部523と、「購入する」及び「止める」の2つのメニューから1つのメニューを選択するメニュー選択部524とを含んで構成されている。

【0122】ネットワークゲームサーバ1は、カードタ

イプ画面520上のメニュー選択部524の「購入する」を選択する選択指示を受信すると、ネットワークゲームサーバ1は、ユーザ情報管理部16によって、ユーザの現在ポイントをユーザ情報記憶部22から読み出し、所定ポイント以上あるか否かを判断する(ステップS T 3 7)。

【0123】ネットワークゲームサーバ1は、ユーザ情報管理部16によって、ユーザの現在のポイントが購入するカードランクに対応して定められたポイントに達していないと判断した場合(ステップS T 3 7でNO)、通信部11によって、例えばカード購入不可画面(図示せず)を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し、これを表示させ、一連の処理を終了する。

【0124】また、ネットワークゲームサーバ1は、ユーザ情報管理部16によって、ユーザの現在のポイントが購入するカードランクに対応して定められたポイントに達していると判断した場合(ステップS T 3 7でYES)、対価データ付与処理部15によって、対価データ記憶部21に記憶されているユーザが選択したランクの中からランダムに1つのカード画像データを抽出し、抽出した対価データをユーザ情報記憶部22にユーザに関連付けて記憶し、付与した対価データに対応して定められたポイントを減算してユーザ情報記憶部22に記憶させる(ステップS T 3 8)。

【0125】ネットワークゲームサーバ1は、通信部11によって、抽出した対価データが携帯電話機3側で閲覧可能に表示されたカード購入処理実行後の購入カード画面530を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し(ステップS T 3 9)、これを表示させ、ネットワークゲームサーバ1が行う一連の処理を終了する。ネットワークゲームサーバ1は、図10に示す購入カード画面530を表示するためのデータを携帯電話機3に送信する場合にも、対価データ閲覧処理部17によって、携帯電話機3側で複製できないように所定のデータ処理を行った上で通信部11によってカード画像を含む購入カード画面530を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し、これを表示させる。

【0126】図10に示すように、購入カード画面530は、現在選択されているメニューを表示する選択メニュー表示部531と、ユーザの現在の獲得ポイントを表わすポイント表示部532と、取得したカード画像を表示するカード画像表示部533と、取得したカード画像の識別番号を表示する獲得カードデータ表示部535と、「カードショップへ」及び「メインメニューへ」の2つのメニューから1つのメニューを選択するメニュー選択部536とを含んで構成されている。また、画像表示部534に表示されているカード画像の右上に表示されている星印2つは、この画像データの取得難度を示すものであり、上述した図8に示すカードGET実行後のカードGET画面410と同様であるので説明を省略する。

【0127】つづいて、ネットワークゲームサーバ1が行う対価データとポイントとの交換に基づく処理手順について説明する。

【0128】図11は、ネットワークゲームサーバ1が行う対価データとポイントとの交換に基づく処理手順の一例を示すフローチャートである。図12は、携帯電話機3において表示される対価データとポイントとの交換に伴う画面変遷図の一例である。以下、図11及び図12を適宜参照しながら説明を行なう。

【0129】ユーザによって使用される携帯電話機3からのアクセスを受けると、ネットワークゲームサーバ1は、ユーザ情報管理部16によって、携帯電話機3を使用するユーザが既にユーザ登録されているか否かを判断する(ステップST41)。ネットワークゲームサーバ1は、ユーザ情報管理部16によって、ユーザ登録されていないと判断した場合(ステップST41でNO)、例えばユーザ登録を行う旨の通知画面(図示せず)を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し、一連の処理を終了する。

【0130】また、ネットワークゲームサーバ1は、ユーザ情報管理部16によって、ユーザ登録されていると判断した場合(ステップST41でYES)、図12に示すメニュー画面200を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し(ステップST42)、これを表示させる。図12に示すように、メニュー画面200は、上述した図5、図8及び図10に示すメニュー画面200と同様の画面となるため、ここでは説明を省略する。

【0131】メニュー選択部202の「②カードショップ」を選択する選択指示を携帯電話機3から受信すると、ネットワークゲームサーバ1は、図12に示すカードショップ画面500を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し(ステップST43)、これを表示させる。図12に示すように、カードショップ画面500については、図10において述べたのでここでは説明を省略する。

【0132】ネットワークゲームサーバ1は、カードショップ画面500のメニュー選択部504の「カードを売る」を選択する選択指示を受信した場合(ステップST44でYES)、通信部11によって、図12に示す売るカードの番号を入力するための売却カード入力画面550を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し(ステップST45)、これを表示させる。

【0133】また、ネットワークゲームサーバ1は、カードショップ画面500のメニュー選択部504の「カードを買う」を選択する選択指示を受信した場合(ステップST44でNO)、図9示すBに進む。なお、ネットワークゲームサーバ1は、カードショップ画面500のメニュー選択部504の「店を出る」を選択する選択指示を受信した場合、ネットワークゲームサーバ1が行う一連の処理を終了する。

【0134】図12に示すように、売却カード入力画面550は、現在選択されているメニューを表示する選択メニュー表示部551と、ユーザの現在の獲得ポイントを表すポイント表示部552と、ユーザの入力を補助するガイド部553と、売るカードのナンバーを入力するカードナンバー入力部554と、「カードを売る」及び「コレクション」の2つのメニューから1つのメニューを選択するメニュー選択部555とを含んで構成されている。

【0135】ユーザがカードショップに売るカードのナンバーが解らない場合等、売却カード入力画面550におけるメニュー選択部555の「コレクション」を選択する選択指示を携帯電話機3から受信すると(ステップST46でNO)、ネットワークゲームサーバ1は、通信部11によって、図8に示すカードアルバム画面420を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し、これを表示させる。カードアルバム画面420については図8において述べているため説明を省略する。ユーザは、このカードアルバム画面420を見ることによって現在自分が獲得しているカード画像を確認することができる。

【0136】ネットワークゲームサーバ1は、売却カード入力画面550におけるメニュー選択部555の「カードを売る」を選択する選択指示を受信した場合(ステップST46でYES)、通信部11によって、ネットワークゲームサーバ1は、ユーザが指定した売却希望カードを示すデータを受信する(ステップST48)。また、ステップST47でカードアルバム画面420においてユーザがカード画像を確認後に売却カード入力画面550におけるメニュー選択部555の「カードを売る」を選択する選択指示を携帯電話機3から受信した場合にもステップST48に進む。

【0137】売却希望カード指定指示を携帯電話機3から受信したネットワークゲームサーバ1は、ユーザ情報管理部16によって、ユーザの指定したカードがユーザ情報記憶部22に記憶されているか否かを判断する(ステップST49)。ユーザの指定したカードがユーザ情報記憶部22に記憶されていると判断した場合(ステップST49でYES)、ネットワークゲームサーバ1は、図12に示す買取りポイント表示画面560を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し(ステップST50)、これを表示させる。

【0138】図12に示すように、買取りポイント表示画面560は、現在選択されているメニューを表示する選択メニュー表示部561と、ユーザの現在の獲得ポイントを表すポイント表示部562と、ユーザの入力したカードナンバーを表示するカードナンバー表示部563と、ユーザの入力したカードの買値を表示する買値表示部564と、「売る」及び「止める」の2つのメニューから1つのメニューを選択するメニュー選択部565とを

含んで構成されている。

【0139】また、ネットワークゲームサーバ1は、ユーザ情報管理部16によって、ユーザの指定したカードがユーザ情報記憶部22に記憶されていないと判断した場合(ステップST49でNO)、図12に示すエラー画面570を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し、これを表示させ、ステップST45に戻る。この場合、ユーザは、再度売却するカード画像の選定をしなければならない。

【0140】図12に示すように、エラー画面570は、現在選択されているメニューを表示する選択メニュー表示部571と、ユーザの現在の獲得ポイントを表わすポイント表示部572と、ユーザが入力したカード画像をユーザが持っているか否かの有無を表示するカード獲得有無表示部573と、「ナンバーを選び直す」及び「コレクション」の2つのメニューから1つのメニューを選択するメニュー選択部574とを含んで構成されている。

【0141】ネットワークゲームサーバ1は、図12に示す買取りポイント表示画面560のメニュー選択部565の「売る」を選択する選択指示を携帯電話機3から受信すると(ステップST51でYES)、ポイント付与処理部14によって、ユーザにより指定されたカード画像の関連付けをユーザ情報記憶部22から削除するとともに、買取りポイント表示画面560のカード獲得表示部564に表示されているポイントをユーザ情報記憶部22に加算処理を行う(ステップST52)。

【0142】ネットワークゲームサーバ1は、図12に示す売却確認画面580を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し、これを表示させる。

【0143】図12に示すように、売却確認画面580は、現在選択されているメニューを表示する選択メニュー表示部581と、ユーザの現在の獲得ポイントを表わすポイント表示部582と、ユーザに付与されたポイントを表示する付与ポイント表示部583と、「カードショップへ」及び「メインメニューへ」の2つのメニューから1つのメニューを選択するメニュー選択部584とを含んで構成されている。

【0144】つづいて、ネットワークゲームサーバ1が行うユーザからの対価データの閲覧要求に基づく処理手順について説明する。

【0145】図13は、ネットワークゲームサーバ1が行うユーザからの対価データの閲覧要求に基づく処理手順の一例を示すフローチャートである。図14は、携帯電話機3において表示される対価データの閲覧に伴う画面変遷図の一例である。以下、図13及び図14を適宜参照しながら説明を行なう。

【0146】ユーザによって使用される携帯電話機3からのアクセスを受けると、ネットワークゲームサーバ1は、ユーザ情報管理部16によって、携帯電話機3を使

用するユーザが既にユーザ登録されているか否かを判断する(ステップST61)。ネットワークゲームサーバ1は、ユーザ情報管理部16によって、ユーザ登録されていないと判断した場合(ステップST61でNO)、例えばユーザ登録を行う旨の通知画面(図示せず)を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し、一連の処理を終了する。

【0147】また、ネットワークゲームサーバ1は、ユーザ情報管理部16によって、ユーザ登録されていると判断した場合(ステップST61でYES)、図14に示すメニュー画面200を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し(ステップST62)、これを表示させる。図14に示すように、メニュー画面200は、上述した図5、図8及び図10に示すメニュー画面200と同様の画面となるため、ここでは説明を省略する。

【0148】ネットワークゲームサーバ1は、メニュー画面200のメニュー選択部202から「④カードアルバム」を選択する選択指示を携帯電話機3から受信すると(ステップST63)、通信部11によって、図14に示す獲得カードリスト画面600を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し(ステップST64)、これを表示させる。

【0149】図14に示すように、獲得カードリスト画面600は、現在選択されているメニューを表示する選択メニュー表示部601と、ユーザの現在のカード画像の収集率を表わす収集率表示部602と、チーム毎に区分されたカード画像を選択するためのチーム選択部603とを含んで構成されている。

【0150】収集率表示部602は、現時点でのユーザの獲得しているカード画像の収集状況を表示するものである。収集率が82(分子)/1080(分母)で示されている場合、分母の部分は、ネットワークゲームサーバ1側で予め管理しているカード画像の総数を示している。分子の部分は、ユーザが現時点で獲得しているカード画像の収集総数を示している。また、チーム選択部603で、T1~T10は、プロ野球球団名を示すものである。

【0151】ネットワークゲームサーバ1は、獲得カードリスト画面600のチーム選択部603の「T8」に関するカード画像データの閲覧要求を携帯電話機3から受信すると(ステップST65)、ユーザ情報管理部16によって、ユーザ情報記憶部22に記憶している閲覧要求に対応するユーザの収集済みのカードデータを読み出し、図14に示すチーム別カードリスト画面610を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し(ステップST66)、これを表示させる。

【0152】図14に示すように、チーム別カードリスト画面610は、現在選択されているメニューを表示する選択メニュー表示部611と、ユーザの現在のチーム別のカード画像の収集率を表わすチーム別収集率表示部612と、ユーザからの閲覧要求に対応するチームのカ

ードをカテゴリ別に項目で区分したカテゴリ項目表示部613と、前画面に戻るための「戻る」ボタン614とを含んで構成されている。

【0153】チーム別収集率表示部612は、現時点でのユーザの獲得しているカード画像の収集状況を表示するものである。収集率は、35(分子)／90(分母)で示されている場合、分母の部分は、ネットワークゲームサーバ1側で予め管理しているユーザの閲覧要求に対応するチームのカード画像の総数を示している。分子の部分は、ユーザが現時点で獲得しているチームのカード画像の収集総数を示している。カテゴリ項目表示部613は、例えば「球団マスコット・旗」、「選手・D B選手」及び「パワプロくん」等のカード画像の種類を示している。

【0154】ネットワークゲームサーバ1は、チーム別カードリスト画面610のカテゴリ項目表示部613の「選手・D B選手」を選択する選択指示を携帯電話機3から受信すると、図14に示すカテゴリ別収集状況表示画面620を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し、これを表示する。

【0155】図14に示すように、カテゴリ別収集状況表示画面620は、現在選択されているメニューを表示する選択メニュー表示部621と、ユーザにより選択されたチームの現在の収集率を表わすチーム別収集率表示部622と、各カードごとの収集枚数を表示する収集枚数表示部623と、識別番号に対応するカードごとの収集枚数を表示させるための選択部624と、前画面に戻るための「戻る」ボタン625とを含んで構成されている。収集枚数表示部623において「0046×××2／2枚」とカード画像の取得枚数を表示することにより、ユーザは、重複しているカード画像を容易に把握できる。

【0156】ネットワークゲームサーバ1は、カテゴリ別収集状況表示画面620の収集枚数表示部623の「0046×××2／2枚」に該当するカード画像を閲覧するため閲覧要求を携帯電話機3から受信すると(ステップST67)、通信部11によって、図14に示す閲覧要求に対応するカード画像を表示するカード画像表示画面630を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し(ステップST68)、これを表示させ、ネットワークゲームサーバ1が行う一連の処理を終了する。ネットワークゲームサーバ1は、対価データ閲覧処理部17によって、図14に示すカード画像表示画面630を表示するためのデータを携帯電話機3側で複製できないように所定のデータ処理を行った上で通信部11によって携帯電話機3に送信する。

【0157】図14に示すように、カード画像表示画面630は、現在選択されているメニューを表示する選択メニュー表示部631と、ユーザが閲覧要求したカード画像を表示するカード画像表示部632と、取得したカード画像の識別番号と選手名等を表示するカード識別情報表示部634と、前画面に戻るための「戻る」ボタン6

34とを含んで構成されている。カードランクマーク633(星印)は、カード画像表示部632に表示されているカード画像の右上に表示されており、この画像データの取得難度を示すものである。ここでは、星印が2つあるので、レアカードを表わしている。

【0158】つづいて、ネットワークゲームサーバ1が行うユーザからの交換要求に伴うカード画像の検索要求を受けてからユーザ間でのカード画像の交換に基づく処理の手順について説明する。

【0159】図15は、ネットワークゲームサーバ1が行うユーザから交換要求に伴うカード画像の検索要求を受けてからユーザ間でのカード画像の交換に基づく処理手順の一例を示すフローチャートである。図16及び図17は、携帯電話機3において表示される交換要求の登録からカード画像の交換に至る画面変遷図の一例である。以下、図15、図16及び図17を適宜参照しながら説明を行う。

【0160】ユーザによって使用される携帯電話機3からのアクセスを受けると、ネットワークゲームサーバ1は、ユーザ情報管理部16によって、携帯電話機3を使用するユーザが既にユーザ登録されているか否かを判断する(ステップST71)。ネットワークゲームサーバ1は、ユーザ情報管理部16によって、ユーザ登録されていないと判断した場合(ステップST71でNO)、例えばユーザ登録を行う旨の通知画面(図示せず)を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し、一連の処理を終了する。

【0161】また、ネットワークゲームサーバ1は、ユーザ情報管理部16によって、ユーザ登録されていると判断した場合(ステップST71でYES)、メニュー画面(図示せず)を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し(ステップST72)、これを表示させる。このメニュー画面は、上述した図5、図8、図10及び図14に示すメニュー画面200と同様の画面となるため、ここでは説明を省略する。

【0162】ネットワークゲームサーバ1は、携帯電話機3から、メニュー画面のメニュー選択部から「トレード」を選択する選択指示を受信すると、トレードを行うための画面(図示せず)を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し(ステップST73)、これを表示させる。

【0163】ネットワークゲームサーバ1は、携帯電話機3から、図16に示す交換条件入力画面(希望・提供カード選択画面)700の送信要求を受信すると、交換条件入力画面700を携帯電話機3で表示するためのデータを携帯電話機3に送信し(ステップST74)、これを表示させる。

【0164】図16に示すように、交換条件入力画面700は、現在選択されているメニューを表示する選択メニュー表示部701と、ユーザが他のユーザから取得を

希望するカード画像の識別番号を入力するための入力部702と、ユーザが他のユーザから取得を希望するカード画像の入手の交換条件として提供可能なカード画像の識別番号を入力するための入力部703と、上記入力部702及び入力部703の交換要件に合致する提供者(他のユーザ)を検索するための「提供者検索」ボタン704とを含んで構成されている。

【0165】なお、本実施形態において、図16に示すように、入力部702はユーザが希望するカード画像の識別番号を1つ、入力部703はユーザが交換条件として提供可能なカード画像の識別番号を3つ(複数)入力することととしているが、指定枚数はこの数に限定されない。

【0166】ネットワークゲームサーバ1は、携帯電話機3から、ユーザからの交換条件を示す希望・提供カード選択指示を受信すると、検索結果通知部20によって、ユーザによって交換条件入力画面700に入力された事項に基づき検索を行い(ステップST75)、図16に示す検索結果画面710を表示させるためのデータを携帯電話機3に送信し(ステップST76)、これを表示させる。

【0167】なお、ネットワークゲームサーバ1は、対価データ交換処理部18によって、ユーザからの交換条件に該当する他のユーザの交換条件を取得した場合、検索結果通知部20によって、検索結果画面710を表示させるためのデータを携帯電話機3に送信し、これを表示させる。また、ネットワークゲームサーバ1は、対価データ交換処理部18によって、ユーザからの交換条件に該当する他のユーザの交換条件を取得できなかった場合、検索結果通知部20によって、図19及び図21に示す後述する該当者なし通知画面830(検索結果通知画面)を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し、これを表示させる。

【0168】図16に示すように、検索結果画面710は、検索の結果として該当者が見つかったか否かを表示する該当者有無表示部711と、検索結果に対するガイダンスを表示するガイダンス表示部712と、該当者の交換条件を表示する該当者交換条件表示部713とを含んで構成される。該当者交換条件表示部713は、相手のユーザが欲しいと思っているカード画像(ユーザが提供するカード画像)を「0043×××2」や「D048□□□」のように表示している。「0043×××2」は交換条件入力画面700の入力部703の第1候補に該当し、「D048□□□」は交換条件入力画面700の入力部703の第3候補に該当する。なお、「0043×××2」と「D048□□□」の識別番号の文頭の0とDは例えば球団名を示すものである。

【0169】ネットワークゲームサーバ1は、携帯電話機3から、該当者交換条件表示部713の「0043×××2」の部分の選択指示を受けて、図16に示すカード画像

別希望者リスト画面720を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し(ステップST77)、これを表示させる。

【0170】図16に示すように、カード画像別希望者リスト画面720は、現在選択されているメニューを表示する選択メニュー表示部721と、カード画像別の希望者的人数を表示する希望者人数表示部722と、該当する希望者名を一覧表示する希望者一覧表示部723とを含んで構成されている。

【0171】カード画像別希望者リスト画面720を見たユーザが所望する希望者を選択する選択指示を携帯電話機3から受信すると、ネットワークゲームサーバ1は、図16に示す選択指示を受けた希望者の交換条件を表示する希望者別交換条件表示画面730を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し(ステップST78)、これを表示させる。

【0172】図16に示すように、希望者別交換条件表示画面730は、現在選択されているカード画像の識別番号を表示するカード番号表示部731と、表示されているユーザのニックネーム及び性別を表示するユーザ名表示部732と、ユーザの交換条件を表示する交換条件表示部733と、ユーザからのメッセージ内容を表示するメッセージ内容表示部734と、「画像のサンプルを観る」及び「トレードを申し込む」の2つのメニューから1つのメニューを選択するメニュー選択部735とを含んで構成されている。

【0173】ネットワークゲームサーバ1は、メニュー選択部735の「画像のサンプルを観る」を選択する選択指示を携帯電話機3から受信した場合(ステップST79でNO)、図16に示すカード画像のサンプル画像を表示するためのカード画像サンプル画面740を送信する(ステップST80)。

【0174】図16に示すように、カード画像サンプル画面740は、現在選択されているカード画像の識別番号を表示するカード番号表示部741と、サンプル画像を表示するサンプル画像表示部742と、「戻る」ボタン743とを含んで構成されている。

【0175】なお、ネットワークゲームサーバ1は、携帯電話機3から、カード画像サンプル画面740の「戻る」ボタン744が押されたことを受けた場合、ステップST78に戻り、前画面である希望者別交換条件表示画面730を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し、これを表示させる。

【0176】ネットワークゲームサーバ1は、携帯電話機3から、図17に示す希望者別交換条件表示画面730のメニュー選択部735の「トレードを申し込む」を選択する選択指示を受信した場合(ステップST79でYES)、図17に示すユーザがトレードを申し込むためのトレード申込み画面750を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し(ステップST81)、これを表示

させる。

【0177】図17に示すように、トレード申込み画面750は、現在選択されているメニューを表示する選択メニュー表示部751と、表示されているユーザのニックネーム及び性別を表示するユーザ名表示部752と、ユーザの交換条件を表示する交換条件表示部753と、ユーザからのメッセージを入力するためのメッセージ入力部754と、ユーザがトレードの実行する指示を行うための「決定」ボタン755とを含んで構成されている。

【0178】ネットワークゲームサーバ1は、携帯電話機3から、トレード申込み画面750の「決定」ボタン755が選択されたことを受けて(ステップST82でYES)、対価データ交換処理部18によって、ユーザ情報記憶部32に記憶されているユーザ間でのカード画像の交換を行い、図17に示すユーザ間のカード画像の交換が行われたことを示すトレード完了画面760を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し(ステップST83)、これを表示させる。

【0179】図17に示すように、トレード完了画面760は、現在表示されている画面のタイトルを表示するタイトル表示部761と、交換されたカード画像をユーザの確認のために表示する交換内容表示部762と、メニュー画面200に戻るための「メニューに戻る」ボタン763とを含んで構成されている。

【0180】ネットワークゲームサーバ1は、対価データ交換処理部18によって、図17に示すトレード完了通知画面770を表示するデータをカード画像の交換が成立した相手ユーザの使用する携帯電話機3に送信し(ステップST84)、これを表示させる。

【0181】図17に示すように、トレード完了通知画面770は、カード画像の交換(トレード)完了に伴って交換内容を表示するトレード内容表示部771と、交換先のユーザのメッセージを表示するメッセージ表示部772と、交換されたカード画像を閲覧するためのURLを表示するURL表示部773とを含んで構成されている。

【0182】相手側ユーザの使用する携帯電話機3からトレード完了通知画面770のURL表示部773が選択されたことを受けて(ステップST85でYES)、ネットワークゲームサーバ1は、図17に示すカード画像の交換で新たに相手側ユーザが獲得したカード画像を示すカード画像表示画面780を表示するためのデータを相手側ユーザの使用する携帯電話機3に送信し(ステップST86)、これを表示させ、一連の処理を終了する。この場合、ネットワークゲームサーバ1は、対価データ閲覧処理部17によってカード画像が携帯電話機3側で複製不能となるように所定のデータ処理を行った上で、通信部11によって、図17に示すカード画像表示画面780を表示するためのデータを相手側ユーザの使用する携帯電話機3に送信し、これを表示させる。ま

た、相手側ユーザの使用する携帯電話機3からトレード完了通知画面770のURL表示部773が選択されたことを受けなかった場合(ステップST85でNO)、ネットワークゲームサーバ1が行う一連の処理を終了させる。

【0183】図17に示すように、カード画像表示画面780は、現在選択されているメニューを表示するメニュー表示部781と、トレードによってユーザが獲得したカード画像を表示するカード画像表示部782と、カード画像の識別番号を表示するカード番号表示部783と、メニュー画面200に戻るための「メニュー」ボタン784とを含んで構成されている。

【0184】つづいて、ネットワークゲームサーバ1が行うユーザからの交換要求の閲覧提示指示に基づく処理の手順について説明する。

【0185】図18は、ネットワークゲームサーバ1が行うユーザからの交換要求の閲覧提示指示に基づく処理手順の一例を示すフローチャートである。図19は、携帯電話機3において表示される他のユーザの交換要求の閲覧提示指示から該当する交換要求を検索する際の画面変遷図の一例である。以下、図18及び図19を適宜参考しながら説明を行う。

【0186】ユーザによって使用される携帯電話機3からのアクセスを受けると、ネットワークゲームサーバ1は、ユーザ情報管理部16によって、携帯電話機3を使用するユーザが既にユーザ登録されているか否かを判断する(ステップST91)。ネットワークゲームサーバ1は、ユーザ情報管理部16によって、ユーザ登録されていないと判断した場合(ステップST91でNO)、例えばユーザ登録を行う旨の通知画面(図示せず)を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し、一連の処理を終了する。

【0187】また、ネットワークゲームサーバ1は、ユーザ情報管理部16によって、ユーザ登録されていると判断した場合(ステップST91でYES)、図19に示すメニュー画面200を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し(ステップST92)、これを表示させる。図19に示すメニュー画面200は、図5、図8、図10及び図14において上述したメニュー画面200と同様の画面となるため、ここでは説明を省略する。

【0188】ネットワークゲームサーバ1は、携帯電話機3から、メニュー画面200のメニュー選択部202から「③トレード」を選択する選択指示を受信すると図19に示すトレード画面800を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し(ステップST93)、これを表示させる。

【0189】図19に示すように、トレード画面800は、現在選択されているメニューを表示する選択メニュー表示部801と、ユーザが他のユーザから交換要求が出されているカード画像を確認するための「掲示板を見

る」のメニュー選択部802と、ユーザ自身が欲しいカード画像を交換要求として掲示板に登録するための「掲示板に書き込む」のメニュー選択部803とを含んで構成されている。また、メニュー選択部802には、「①譲ります」と「②探してます」という2つのメニューがあり、メニュー選択部803にも、「③譲ります」と「④探してます」という2つのメニューがある。

【0190】ネットワークゲームサーバ1は、トレード画面800のメニュー選択部803の「③譲ります」を選択する選択指示を携帯電話機3から受信した場合(ステップST94でYES)、図19に示すユーザが他のユーザに交換条件として譲る(提供可能な)カードを入力するための掲示板書き込み画面810を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し(ステップST95)、これを表示させる。また、ネットワークゲームサーバ1は、メニュー選択部803の「③譲ります」を選択する選択指示を携帯電話機3から受信しなかった場合(ステップST94でNO)、図19に示すCに進む。

【0191】図19に示すように、掲示板書き込み画面810は、現在選択されているメニューを表示する選択メニュー表示部811と、ユーザが他のユーザのカード画像と交換する際の交換条件として提供する(譲る)カード画像の識別番号を入力するための入力部812と、ユーザが交換条件として提供するカード画像を他のユーザに閲覧させるための「掲示する」実行ボタン813とを含んで構成されている。

【0192】ネットワークゲームサーバ1は、携帯電話機3から、図19に示す掲示板書き込み画面810の入力部711にユーザが所望するカード画像の識別番号が入力された上で「掲示板」実行ボタン813が押されたことを受け、交換要求提示部19によって交換要求データ記憶部34にこの交換要求データを記憶し、図19に示すユーザが交換条件として掲示したカード画像が掲示板に登録されたことを示す掲示板登録完了画面820を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し(ステップST96)、これを表示させる。

【0193】図19に示すように、掲示板登録完了画面820は、掲示板登録に関するガイダンスを表示するガイダンス表示部821と、前画面等に戻るための「戻る」ボタン822とを含んで構成されている。

【0194】ネットワークゲームサーバ1は、検索結果通知部20によって、ユーザからの交換要求に対する検索要求に合致する交換要求を、交換要求データ記憶部34内で検索し、所定期間経過したか否かを判断する(ステップST97)。ここで、所定期間とは、例えば3日間等のように任意に設定可能であるが、比較的短期間にすることでネットワークゲームサーバ1の負荷を軽減するのに役立つ。ネットワークゲームサーバ1は、交換要求提示部19によって各ユーザからの交換要求を携帯電話機に閲覧可能にするとともに、検索結果通知部20に

よってユーザからの交換要求に対する検索要求に合致する他のユーザからの交換要求を3日間検索する。

【0195】所定期間経過した場合(ステップST97でYES)、ネットワークゲームサーバ1は、検索結果通知部20によって、図19に示す交換希望者がいなかつことを示す該当者なし通知画面830を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し(ステップST98)、これを表示させる。所定期間経過していない場合(ステップST97でNO)、ネットワークゲームサーバ1は、検索結果通知部20によって、所定期間経過したと判断されるまで待機状態となる。

【0196】図19に示すように、該当者なし通知画面830は、掲示結果を示す結果表示部831と、掲示結果に対するコメントを表示するコメント表示部832と、「掲示板に書き込む」及び「戻る」の2つのメニューから1つのメニューを選択するメニュー選択部833とを含んで構成されている。

【0197】ネットワークゲームサーバ1は、携帯電話機3から、該当者なし通知画面830のメニュー選択部833の「掲示板に書き込む」のメニューが選択されたことを受けると(ステップST99でYES)、ステップST95に戻る。また、ネットワークゲームサーバ1は、携帯電話機3から、該当者なし通知画面830のメニュー選択部833の「掲示板を書き込む」のメニューが選択されたことを受けなかった場合には(ステップST99でNO)、ネットワークゲームサーバ1が行う一連の処理を終了する。

【0198】つづいて、ネットワークゲームサーバ1が行うユーザからの交換要求の検索指示に基づく処理の手順について説明する。

【0199】図20は、ネットワークゲームサーバ1が行うユーザからの交換要求の検索指示に基づく処理手順の一例を示すフローチャートである。図21は、携帯電話機3において表示されるユーザからの交換要求の検索時の画面変遷図の一例である。図20及び図21を適宜参照しながら説明を行う。

【0200】ユーザによって使用される携帯電話機3からのアクセスを受けると、ネットワークゲームサーバ1は、ユーザ情報管理部16によって、携帯電話機3を使用するユーザが既にユーザ登録されているか否かを判断する(ステップST101)。ネットワークゲームサーバ1は、ユーザ情報管理部16によって、ユーザ登録されていないと判断した場合(ステップST101でNO)、例えばユーザ登録を行う旨の通知画面(図示せず)を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し、一連の処理を終了する。

【0201】また、ネットワークゲームサーバ1は、ユーザ情報管理部16によって、ユーザ登録されていると判断した場合(ステップST101でYES)、図21に示すメニュー画面200を表示するためのデータを携帯

電話機3に送信し(ステップST102)、これを表示させる。図21に示すメニュー画面200は、上述した図5、図8、図10、図14及び図19に示すメニュー画面200と同様の画面となるため、ここでは説明を省略する。

【0202】ネットワークゲームサーバ1は、メニュー画面200のメニュー選択部202から「③トレード」を選択する選択指示を携帯電話機3から受信すると、図21に示すトレード画面800を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し(ステップST103)、携帯電話機3に表示させる。図21に示すトレード画面800については上述しているため、ここでは説明を省略する。

【0203】ネットワークゲームサーバ1は、トレード画面800の「掲示板を見る」のメニュー選択部802の「①譲ります」を選択する選択指示を携帯電話機3から受信した場合(ステップST104でYES)、図21に示すユーザが他のユーザに交換条件として譲るカードを検索するための掲示板を見る画面840を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し(ステップST105)、これを表示させる。また、ネットワークゲームサーバ1は、トレード画面800のメニュー選択部802の「①譲ります」を選択する選択指示を携帯電話機3から受信しなかった場合(ステップST104でNO)、図19に示すDに進む。

【0204】図21に示すように、掲示板を見る画面840は、現在選択されているメニューを表示する選択メニュー表示部841と、ユーザが所望するカード画像を検索するためにカード画像の識別番号を入力する検索カード入力部842と、ユーザが他のユーザからの提供カードの検索を実行するための「検索」実行ボタン843とを含んで構成されている。

【0205】ネットワークゲームサーバ1は、携帯電話機3から、掲示板を見る画面840の入力部842にユーザが検索したいカード画像の識別番号が入力されて「検索」実行ボタン843が押されたことを受けると、交換要求提示部19によって、該当する交換要求を交換要求データ記憶部34から検索し、得られた検索結果を表示する図21に示す検索結果画面850を携帯電話機3に表示するためのデータを携帯電話機3に送信し(ステップST106)、これを表示させる。

【0206】図21に示すように、検索結果画面850は、「譲ります」の下部に表示される検索結果表示部851を含んで構成される。なお、検索結果表示部851は、「譲ります」の下部に提供者名が表示されていないが、これは検索時に該当提供者がいなかったことを示しており、検索時に検索要求に該当する提供者がいた場合には、提供者名が表示される。

【0207】ネットワークゲームサーバ1は、検索結果通知部20によって、ユーザからの交換要求に対する検索要求に合致する交換要求を、交換要求データ記憶部3

4内で検索し、所定期間経ったか否かを判断する(ステップST107)。所定期間経過した場合(ステップST107でYES)、ネットワークゲームサーバ1は、検索結果通知部20によって、図21に示す提供者がいなかったことを示す該当者なし通知画面830を表示するためのデータを携帯電話機3に送信し(ステップST108)、これを表示させる。なお、図21に示す該当者なし通知画面830については図19における画面の説明で述べているため、ここでは説明を省略する。

【0208】ネットワークゲームサーバ1は、携帯電話機3から、該当者なし通知画面830のメニュー選択部833の「掲示板に書き込む」のメニューが選択されたことを受けると(ステップST109でYES)、図19に示すDに進み、上述したステップST105に戻る。また、ネットワークゲームサーバ1は、携帯電話機3から、該当者なし通知画面830のメニュー選択部833の「掲示板を書き込む」のメニューが選択されたことを受けなかった場合には(ステップST109でNO)、ネットワークゲームサーバ1が行う一連の処理を終了する。

【0209】以上のように、本発明によれば、カード画像を獲得するための補完方法として他のユーザとのカード画像の交換という選択肢を増やすことが可能となるため、ユーザは、カード画像の獲得を容易に行うことができる。また、ネットワークゲームサーバ1側でユーザ間のカード画像の交換を管理しておくことで、カード画像の交換に伴うユーザ間のトラブル等が防止できるため、ゲームを円滑に運営することができる。

【0210】また、ユーザは、他のユーザの交換要求を必要に応じてチェックしておくことでカード画像を獲得する機会を拡大することができるので、獲得している対価データの少ないユーザでも所望する対価データを獲得することができる。

【0211】また、ユーザからの検索要求に合致するカード画像の交換要求が取得できたか否かの検索結果を自動的にユーザに伝えることができるので、ユーザに対して便宜を図ることができるとともに、ユーザからの検索要求に合致するカード画像の交換要求を取得できる確率の向上が期待できるので、カード画像獲得の機会が拡大するという期待感をユーザに与えることができる。

【0212】また、ユーザは自分が獲得を希望するカード画像との交換条件として提供できる複数のカード画像を候補として交換要求に含めることができるので、ユーザ自身のカード画像の交換要求が他のユーザからのカード画像の交換要求と合致する確率が上がるという期待感をユーザに与えることができる。

【0213】また、例えばプロ野球の試合結果の勝敗予想等の現実世界における複雑かつ予想困難な事象に対してユーザが予想を行うことができるとともに、最終的に付与されるカード画像の獲得に対するユーザの期待感を向上することができるので、ゲーム自体の興趣性を向上

することができ、また、ユーザはポイントを継続的に増加させて所望するカード画像を獲得できるので、ゲームの進行度合いに応じて所望するカード画像を獲得できるという期待感を継続的にユーザに与えることができる。

【0214】

【発明の効果】請求項1記載の本発明によれば、対価データを獲得するための補完方法として他のユーザとの交換という選択肢を増やすことが可能となるため、ユーザは対価データの獲得を容易に行うことができる。また、対価データの交換に伴うユーザ間のトラブル等が防止できるため、ゲームを円滑に運営することができる。

【0215】請求項2記載の本発明によれば、ユーザは、他のユーザの交換要求を必要に応じてチェックしておくことで対価データを獲得する機会を拡大することができる、獲得している対価データの少ないユーザでも所望する対価データを獲得することができる。

【0216】請求項3記載の本発明によれば、ユーザからの検索要求に合致する交換要求が取得できたか否かの検索結果を自動的にユーザに伝えることができるので、ユーザに対して便宜を図ることができるとともに、ユーザからの検索要求に合致する交換要求を取得できる確率の向上が期待できるので、対価データ獲得の機会が拡大するという期待感をユーザに与えることができる。

【0217】請求項4記載の本発明によれば、ユーザは自分が獲得を希望する対価データとの交換条件として提供できる複数の対価データを交換要求に含めることができるので、ユーザ自身の交換要求が他のユーザからの交換要求と合致する確率が上がるという期待感をユーザに与えることができる。

【0218】請求項5記載の本発明によれば、人間が必ずしも支配することのできない現実世界における複雑かつ予想困難な事象に対してユーザが予想を行うことができるとともに、最終的に付与される対価データの獲得に対するユーザの期待感を向上することができるので、ゲーム自体の興味性を向上することができ、また、ユーザはポイントを継続的に増加させて所望する対価データを獲得できるので、ゲームの進行度合いに応じて所望する対価データを獲得できるという期待感を継続的にユーザに与えることができる。

【0219】請求項6記載の本発明によれば、対価データを獲得するための補完方法として他のユーザとの交換という選択肢を増やすことが可能となるため、ユーザは対価データの獲得を容易に行うことができる。また、対価データの交換に伴うユーザ間のトラブル等が防止できるため、ゲームを円滑に運営することができる。

【0220】請求項7記載の本発明によれば、対価データを獲得するための補完方法として他のユーザとの交換という選択肢を増やすことが可能となるため、ユーザは対価データの獲得を容易に行うことができる。また、対価データの交換に伴うユーザ間のトラブル等が防止でき

るため、ゲームを円滑に運営することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明に係るネットワークゲームサーバ1を用いたネットワークゲームシステムの一実施形態の全体概要図である。

【図2】 ネットワークゲームサーバ1の構成を示す機能ブロック図である。

【図3】 本実施形態において適用される携帯電話機3(端末装置)のブロック図を示すものである。

【図4】 ユーザ登録処理からメニューの選択に対する処理までのネットワークゲームサーバ1が行う処理手順の一例を示すフローチャートである。

【図5】 携帯電話機3において表示されるユーザ登録処理に伴う画面変遷図の一例である。

【図6】 ネットワークゲームサーバ1が行う予想データに対する結果データの取得に基づく処理手順の一例を示すフローチャートである。

【図7】 ネットワークゲームサーバ1が行う対価データの付与処理に基づく処理手順の一例を示すフローチャートである。

【図8】 携帯電話機3において表示される対価データの付与処理に伴う画面変遷図の一例である。

【図9】 ネットワークゲームサーバ1が行う対価データとポイントとの交換に基づく処理手順の一例を示すフローチャートである。

【図10】 携帯電話機3において表示される対価データとポイントとの交換に伴う画面変遷図の一例である。

【図11】 ネットワークゲームサーバ1が行う対価データとポイントとの交換に基づく処理手順の一例を示すフローチャートである。

【図12】 携帯電話機3において表示される対価データとポイントとの交換に伴う画面変遷図の一例である。

【図13】 ネットワークゲームサーバ1が行うユーザからの対価データの閲覧要求に基づく処理手順の一例を示すフローチャートである。

【図14】 携帯電話機3において表示されるユーザからの対価データの閲覧に伴う画面変遷図の一例である。

【図15】 ネットワークゲームサーバ1が行うユーザから交換要求に伴うカード画像の検索要求を受けてからユーザ間でのカード画像の交換に基づく処理手順の一例を示すフローチャートである。

【図16】 携帯電話機3において表示される交換要求の登録からカード画像の交換に至る画面変遷図の一例である。

【図17】 携帯電話機3において表示される交換要求の登録からカード画像の交換に至る画面変遷図の一例である。

【図18】 ネットワークゲームサーバ1が行うユーザからの交換要求の閲覧提示指示に基づく処理手順の一例を示すフローチャートである。

【図19】 携帯電話機3において表示される他のユーザの交換要求の閲覧掲示指示から該当する交換要求を検索する際の画面変遷図の一例である。

【図20】 ネットワークゲームサーバ1が行うユーザからの交換要求の検索指示に基づく処理手順の一例を示すフローチャートである。

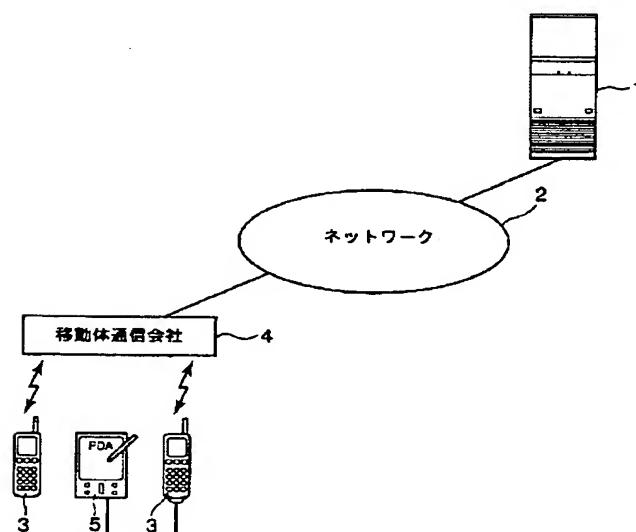
【図21】 携帯電話機3において表示されるユーザからの交換要求の検索時の画面変遷図の一例である。

【符号の説明】

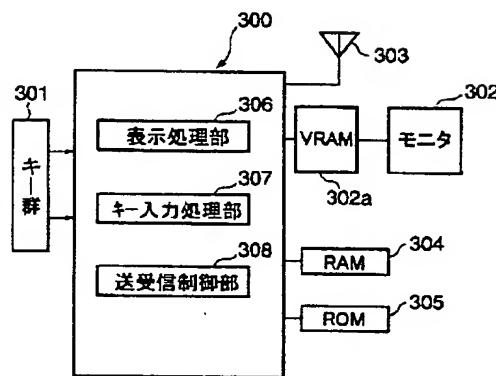
- 1 ネットワークゲームサーバ1
- 2 ネットワーク
- 3 携帯電話機
- 4 移動体通信会社
- 5 携帯電話機に接続されたPDA端末
- 10 プログラム実行部
- 11 通信部
- 12 登録処理部
- 13 結果データ取得部
- 14 ポイント付与処理部
- 15 対価データ付与処理部
- 16 ユーザ情報管理部

- 17 対価データ閲覧処理部
- 18 対価データ交換処理部
- 19 交換要求提示部
- 20 検索結果通知部
- 20 データ記憶部
- 31 対価データ記憶部
- 32 ユーザ情報記憶部
- 33 結果データ記憶部
- 34 交換要求データ記憶部
- 40 プログラム記憶部
- 41 記録媒体
- 300 制御部
- 301 キー群
- 302 モニタ
- 302a VRAM
- 303 アンテナ
- 304 RAM
- 305 ROM
- 306 表示処理部
- 307 キー入力処理部
- 308 送受信制御部
- 309 RAM
- 310 ROM

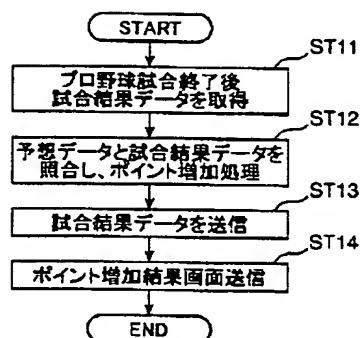
【図1】



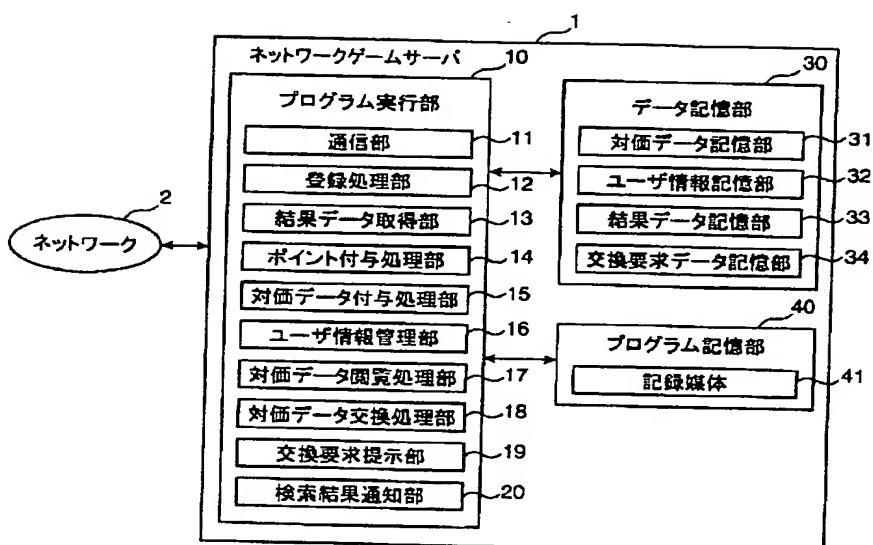
【図3】



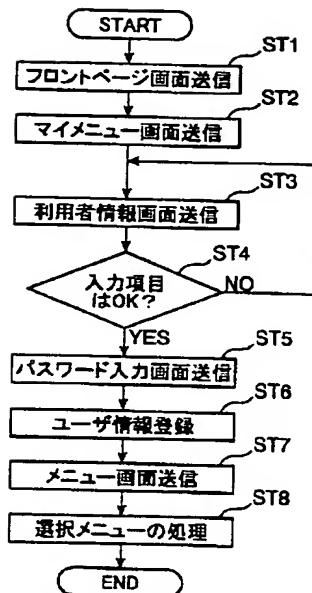
【図6】



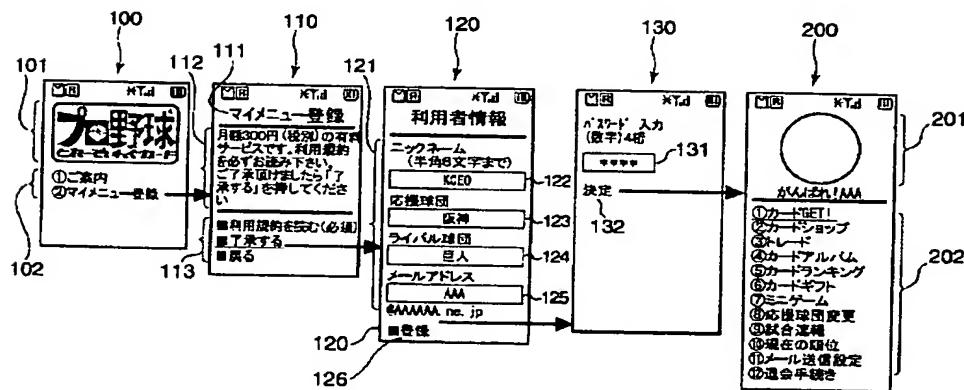
【図2】



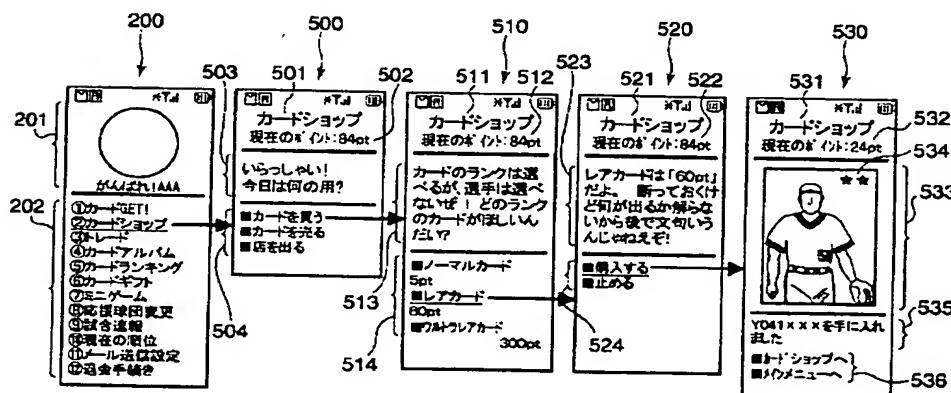
【図4】



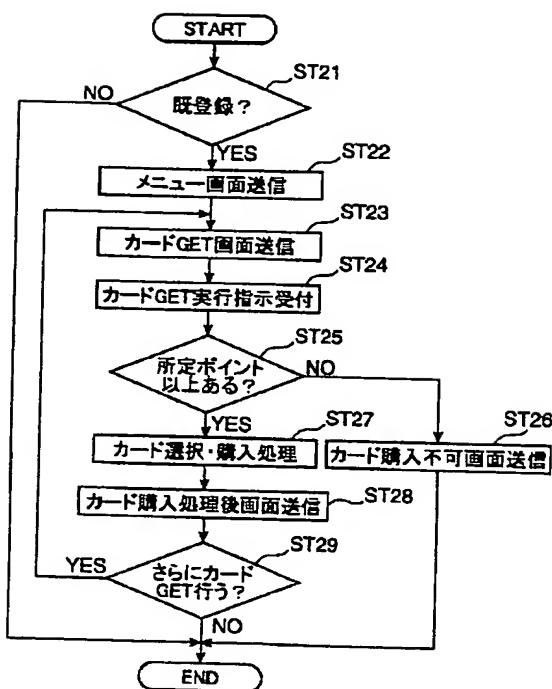
【図5】



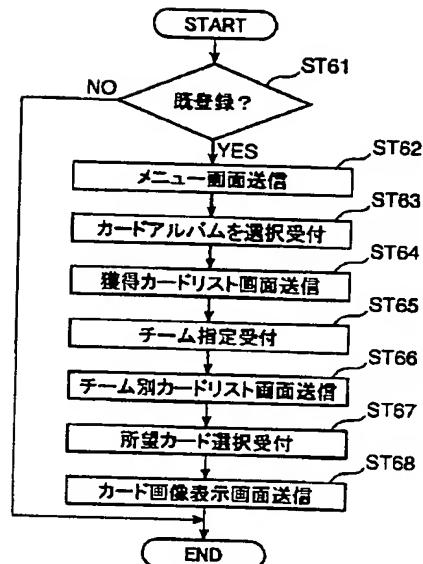
【図10】



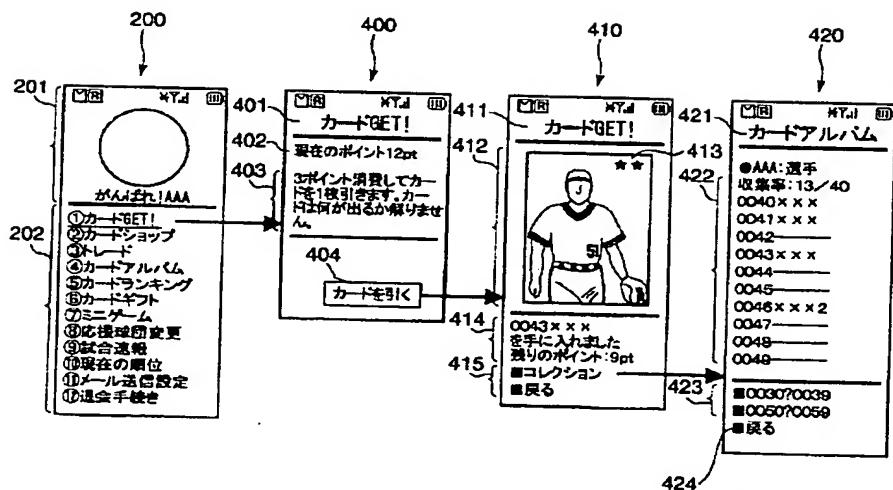
【図7】



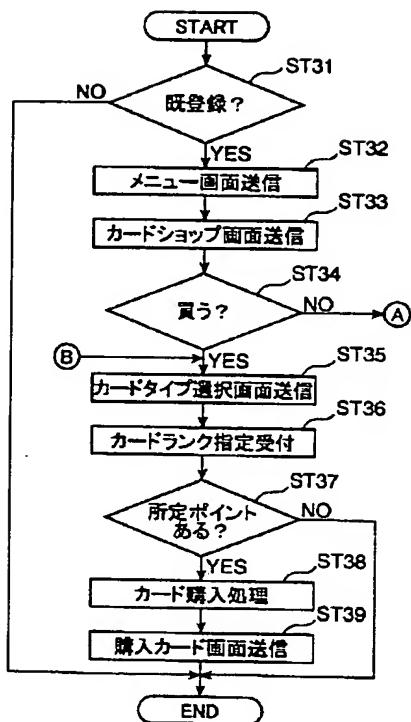
【図13】



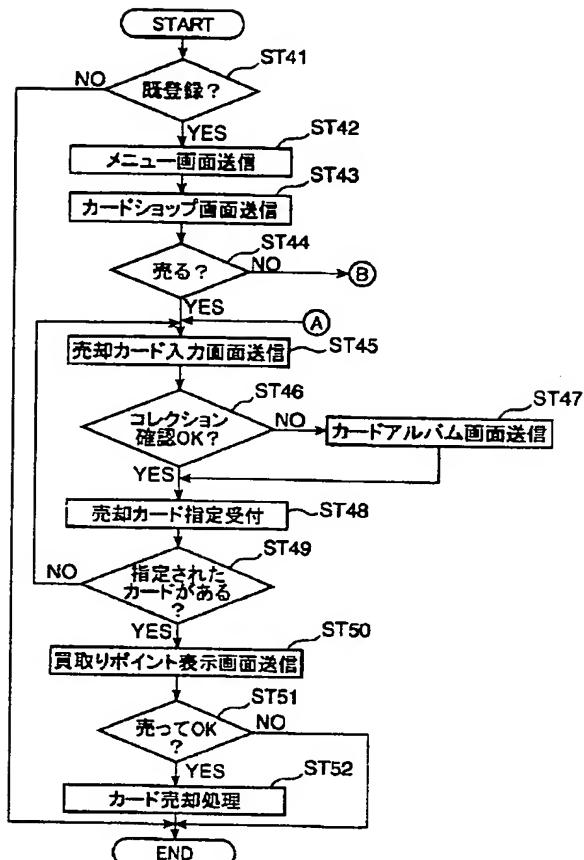
【図8】



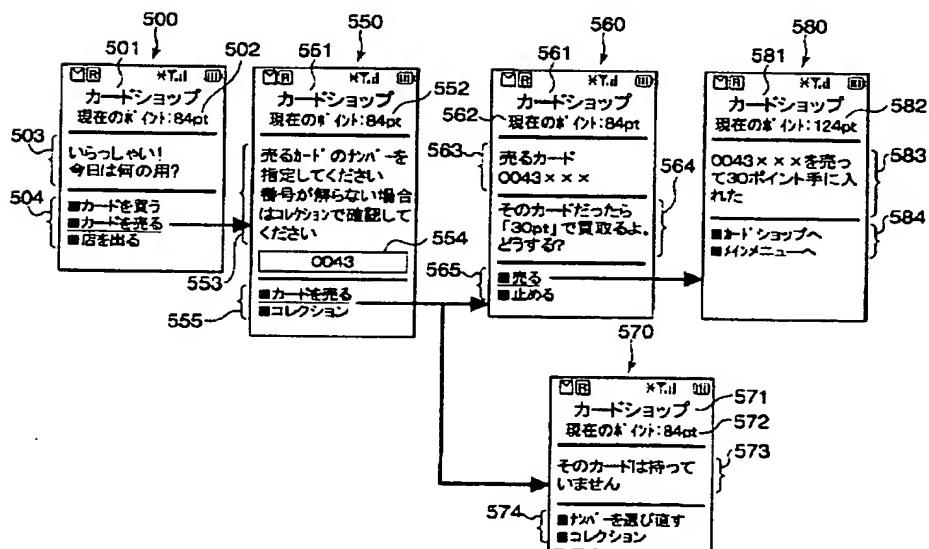
【図9】



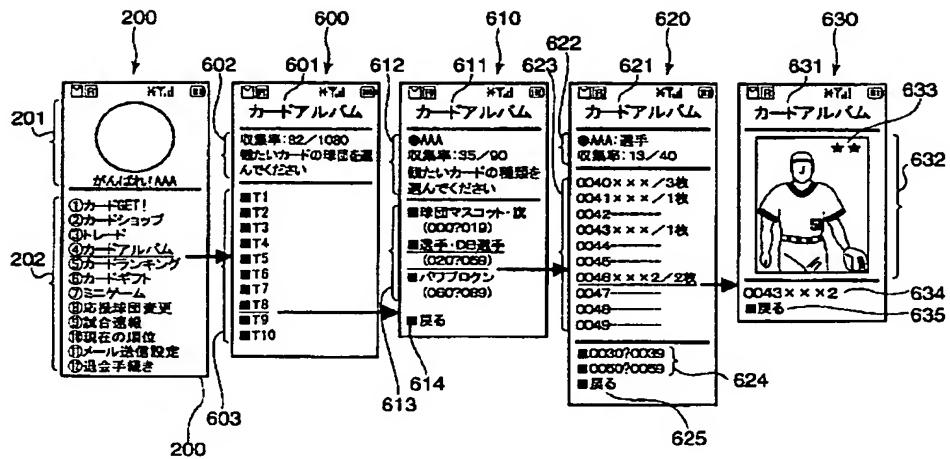
【図11】



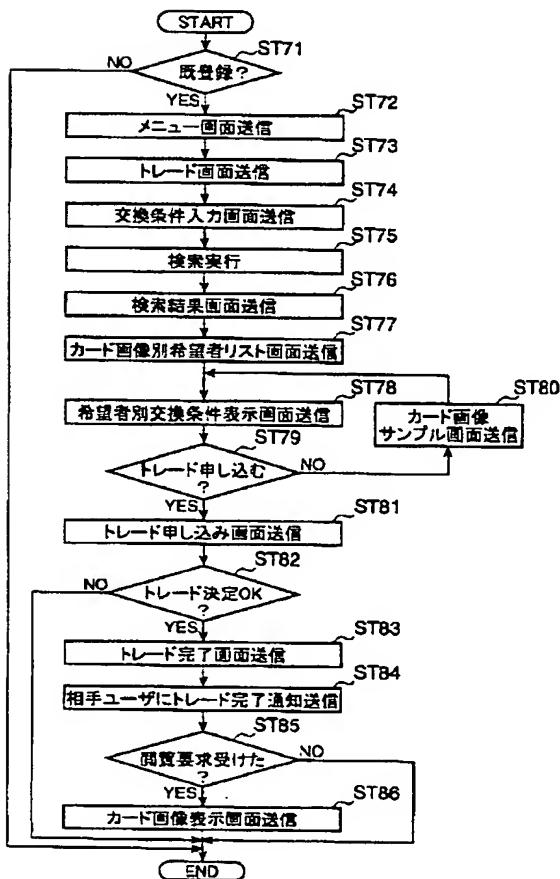
【図12】



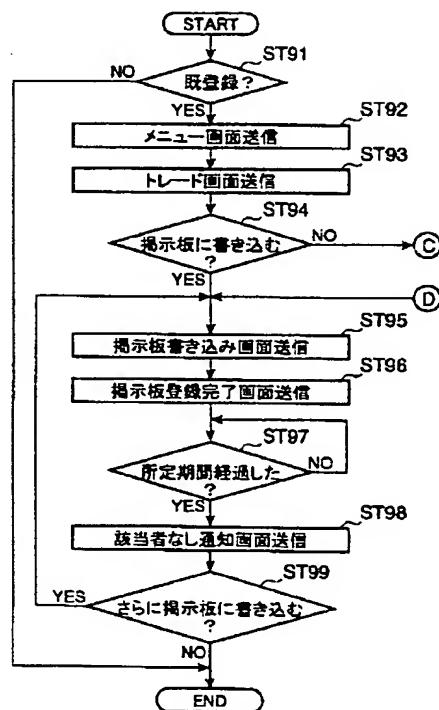
〔四 1 4 〕



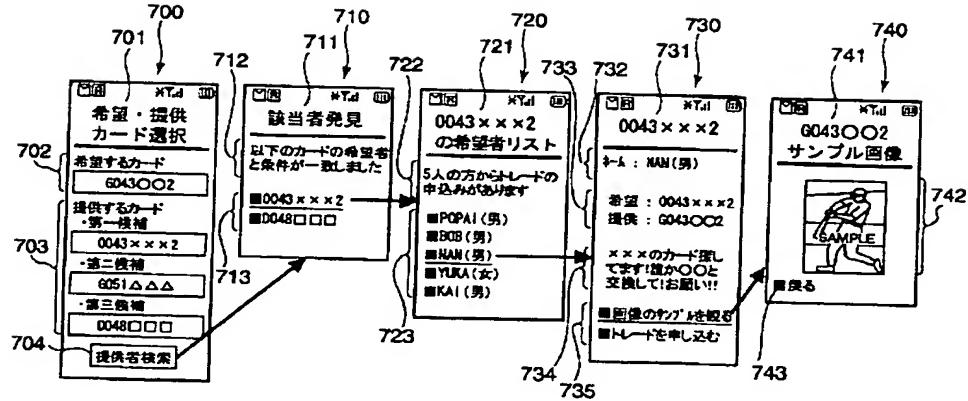
〔四〕 15



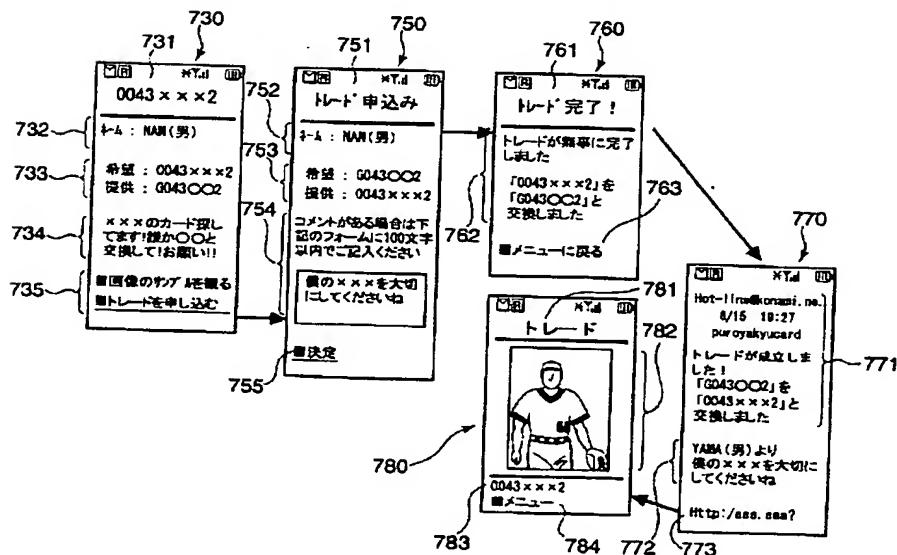
[图 18]



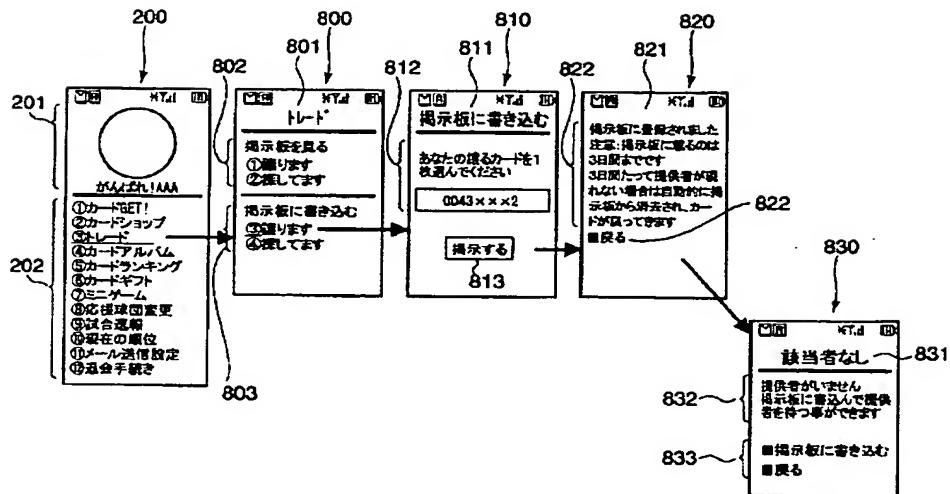
【图 16】



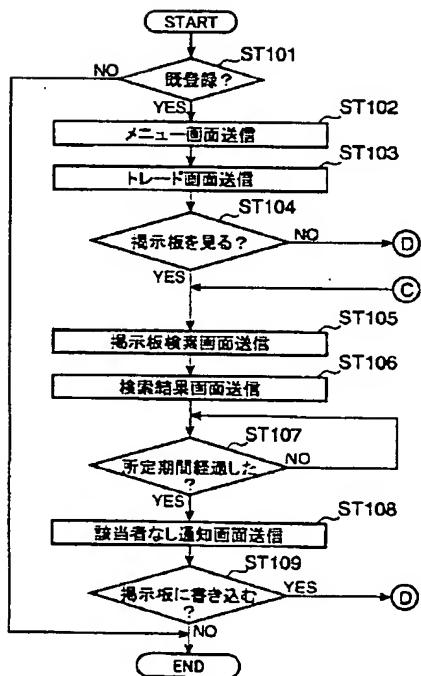
【図 17】



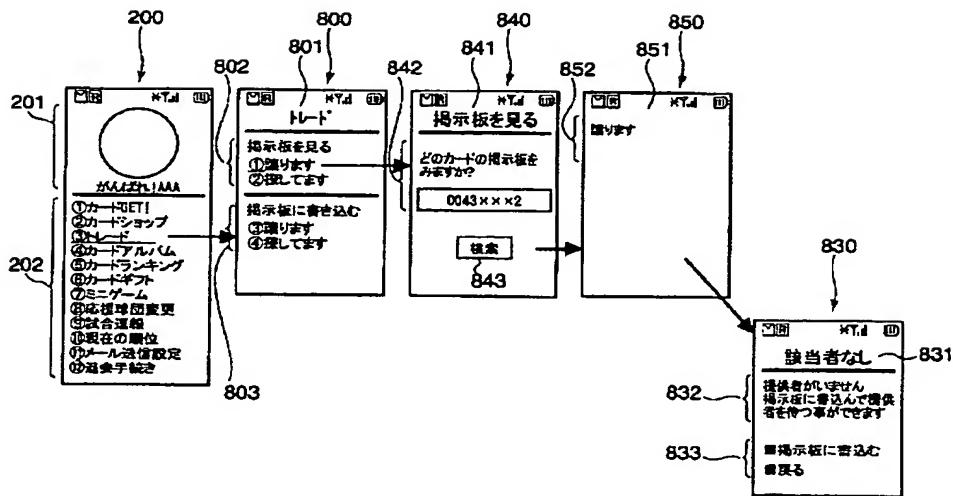
【図19】



【図20】



【図21】



フロントページの続き

(72)発明者 難波 和宏

大阪市北区梅田2丁目5番25号 株式会社
コナミコンピュータエンタテインメント大
阪内

F ターム(参考) 2C001 AA08 AA11 CA02 CB01 CB02
CB03 CB08 CC02 CC03 CC06
DA04
5K067 BB04 DD51 DD52 EE02 EE16
FF02 FF23 HH22 HH23